

WE
ワタナベ
エンタテインメント

GAME BOY ADVANCE™

ゲームボーイ アドバンス™

風のクローマ

◆◆ 夢見る帝国 ◆◆
公式ガイドブック



隠し面を含む全ステージ完全攻略マップ

●開発者インタビュー●特製グッズ・プレゼント50名!!

namco

小学館



© 1997 2001 NAMCO LTD.



9784091060075

ISBN4-09-106007-2

C9476 ¥1000E



1929476010001

定価： 本体1,000円＋税

雑誌 69909-07

小学館のゲームガイドブック

プレイステーション2

風のクロノア2 世界が望んだ忘れもの 公式ガイドブック



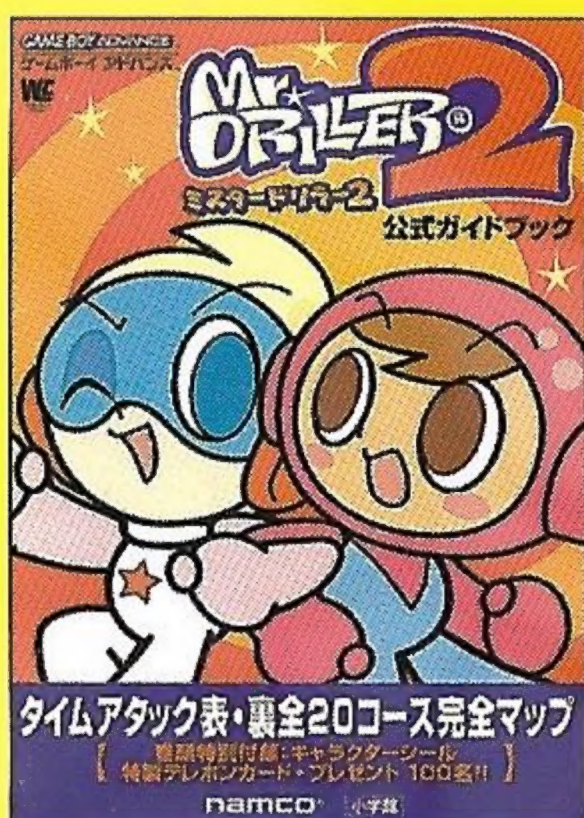
隠しビジョンも含めて、全ビジョンを3Dマップつきで完全攻略。基本テクニック解説などのほか、各種設定資料や開発者座談会も楽しい、完全攻略ガイド!

A5判・192ページ
1,200円+税
ISBN4-09-102895-0

©1997 2000 NAMCO LTD.

ゲームボーイアドバンス

ミスタードリラー2 公式ガイドブック



「ミッションドリラー」基本テクニックのほか、「タイムアタック」表裏全コースのマップを掲載。4コマまんが&キャラクターシールも楽しい、愛蔵版ガイド!

A5判・130ページ
952円+税
ISBN4-09-102891-8

©1999 2000 2001 NAMCO LTD.

ゲームボーイアドバンス

ドラえもん 緑の惑星 ドキドキ大救出!



基本操作&システム解説のほか、全ステージをマップつきで完全攻略。ひみつ道具リスト、モンスター図鑑、攻略ヒントコミックスつき公式ガイドブック。

A5判・112ページ
838円+税
ISBN4-09-102898-5

大好評発売中!! 小学館

品切れの際は、本屋さんで注文してください。

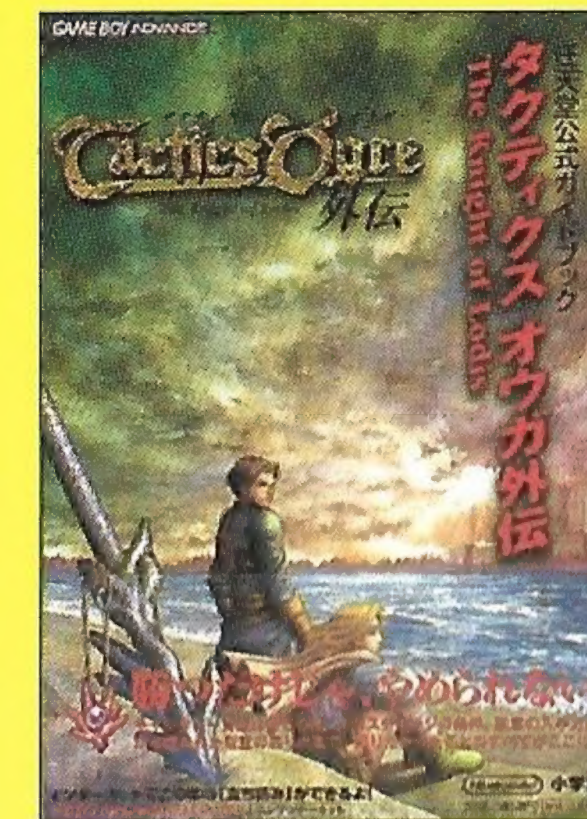
ご購入のお問い合わせは ☎03-3230-5749(小学館販売)まで。

◆ インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになります。http://www.shogakukan.co.jp

小学館のゲームガイドブック

任天堂公式ガイドブック
(ゲームボーイアドバンス)

タクティクスオウガ外伝



マップごとに敵・味方&財宝の配置、勝利&敗北条件などの詳細データを収録。フローチャート&武器・防具・呪文書リストつき、完全攻略版公式ガイド。

A5判・160ページ
1,000円+税
ISBN4-09-106005-6

すべてのゲームボーイ共通

名探偵コナン 呪われた航路 公式ガイドブック



すべての捜査について、マリエル号船内マップつきで攻略。イベントリスト&ミニゲーム解説も完璧。「名探偵の船上事件簿」&「コナン解決事件簿」つき愛蔵版。

A5判・112ページ
905円+税
ISBN4-09-106003-X

プレイステーション2

アーマード・コア2 アナザーエイジ 公式ガイドブック



戦闘テクニック&全パーツデータのほか、全100ミッションについてマップつきで完全解説。もちろん、バトルモード攻略法も網羅。巻頭特別ポスターつき!

A5判・230ページ
1,238円+税
ISBN4-09-102897-7

大好評発売中!! 小学館

品切れの際は、本屋さんで注文してください。

ご購入のお問い合わせは ☎03-3230-5749(小学館販売)まで。

◆ インターネットを通じて書店または宅配便経由でもお買い求めになります。http://www.shogakukan.co.jp

風のクローマ

◆ 夢見る帝国 ◆

公式ガイドブック



小学館

ぼくはどこから来たんだろう
青い風が吹くところ
ぼくはどこへ行くんだろう
白い雲がたどりつくところ
だからきっと…
夢を見たら起きられる

夢から覚めたクロノアは
突然、兵士に王宮に連行され、
皇帝ジリアスに捕まってしまう。
なんと、この帝国では
夢を見ることが禁じられていたのだ。

P R O L

「夢などじゃまなだけだ」
「違う！ そんなのまちがってる」
堂々とたてついたクロノアに対して、
ジリアスは処刑をするかわりに
街で暴れる怪物を倒してこいという。

見ず知らずの国で大変なことになってしまったが、
クロノアは親友のヒューボーと一緒に
4匹の怪物を倒すために、
ここがどこか知るために、
冒険の旅へと出るのだった……。

O G U E

c o n t e n t s



BASIC ~基本システム~

キャラクター紹介	6
モンスター図鑑	8
基本アクション	11
仕掛け	15

CAPTURE ~ビジョン攻略~

ゲームの流れ	28
攻略ページの見方	30

WORLD1

VISION1-1	32
VISION1-2	33
VISION1-3	34
VISION1-4	36
VISION1-5	38
VISION1-6	40
VISION1-7	42
BOSS	44

WORLD2

VISION2-1	46
VISION2-2	48
VISION2-3	50
VISION2-4	52
VISION2-5	54
VISION2-6	56
VISION2-7	58
BOSS	60

WORLD3

VISION3-1	62
VISION3-2	64
VISION3-3	66
VISION3-4	68

VISION3-5	70
VISION3-6	72
VISION3-7	74
BOSS	76

WORLD4

VISION4-1	78
VISION4-2	80
VISION4-3	82
VISION4-4	84
VISION4-5	86
VISION4-6	88
VISION4-7	90
BOSS	92

WORLD5

VISION5-1	94
VISION5-2	96
VISION5-3	98
VISION5-4	100
VISION5-5	102
VISION5-6	104
VISION5-7	106
BOSS	108

エキストラビジョン

VISIONEX-1	112
VISIONEX-2	114
VISIONEX-3	118

MAKING ~制作者インタビュー~

『クロノア』シリーズの すべてを集結しました	124
---------------------------------	-----

コラム	26
オリジナルグッズ・プレゼント	122

BASIC

基本システム



キャラクター紹介

元気いっぱいの主人公クロノアや、クロノアの冒険に深くかかわってくる、帝国にすむキャラクターについて紹介しておこう。

好奇心旺盛な
主人公
KLONOA

クロノア

夢を見て寝ていた罪で皇帝に捕まってしまう、夢を大事にする男の子。罰として、帝国内で暴れている4匹のモンスターを倒す旅に出ることに……。風を操る力を持ち、手に持つリングから「風玉」を出すことができる。



頼れる親友
HUEPOW

ヒューポー

リングに宿る妖精で、クロノアの風の力を増幅させる力を持っている。そのパワーでモンスターをふくらませ、無力化させることもできる。いつもクロノアと一緒にいて、クロノアの冒険をサポートしてくれる。





眠れない皇帝

JILLIUS

ジリアス

「眠れない病」にかかっており、帝国中に夢を見ることを禁止する命令を出した。「夢はハラの足しにもならない」と、帝国に迷いこんで夢を見ていたクロノアを捕まえ、処刑しようとさえしたのだ。

皇帝の腹心

BAGOO

バクウ

帝国で宰相を務めるジリアスの腹心。クロノアを処刑するかわりに、街で暴れている4匹の怪物を退治してくるようにと命じる。「夢を見ることのおろかさがわかるだろう」と語り、夢というものを否定している。





モンスター図鑑

各ビジョンで登場するモンスターたちを、紹介しておこう。
それぞれの特長をしっかりとつかんで、上手に利用しよう。

MOO

ムウ

「クロノア」シリーズでは、もっともなじみの深いモンスター。通路をヒョコヒョコ歩いていて、簡単に風玉で捕まえることができる。気性は穏やかでおとなしい。



←トコトコ歩いて
いるモンスターに
近づいて、風玉を
発射しよう。ほと
んどのモンスター
を捕まえることが
できる。



←モンスターが消
滅すると、次元の
穴から次の1匹が
飛び出してくる。



MOO BOARDERS

ムウボーダーズ

滑ることが大好きで、フロートボードに乗って道を滑走している。クロノアが近づいても、滑ることに夢中なのでまったく気づかない。各ワールドのビジョン4に登場する。

FLYING MOO

フラムウ

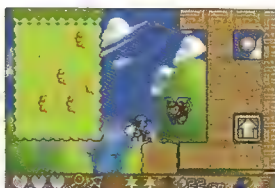
手が羽に進化して、空を飛べるようになったムウ。常に低空をゆっくりと飛んでいる。力はあまりないので、捕まえてもクロノアを支えきれずにすぐに落ちてしまう。



BOOMIE

ブッピィ

体が爆発物質でできており、捕まえるとカウントダウンを開始し、カウントが0になると爆発してしまう。他のモンスターやスイッチにぶつけると、すぐに爆発する。



←ブッピィに羽が生えた、低空を飛べる「フラブッピィ」も登場する。

TETON

テットン

常に頭上のプロペラを回して、空に浮かんでいる。風玉で捕まえると、少しの間空中を移動することができるが、最後はクロノアの重さに耐えきれず、はじけて消えてしまう。





GRIBZ

グリッツ

2つの砲門から大砲を撃ってくる。一度撃ったあとはしばらくにもできないので、タイミングを計りさえすれば、怖くないモンスターだ。もちろん、風玉で捕まえることができる。

SPIKER

ササルン

空中を漂っている、全身が鉄でおおわれたモンスター。風玉がきかないうえに、壊すこともできない。しかし、ハコで押さえつけると、重さに耐えきれずに落下してしまう。



MEGA SPIKER

メガササルン

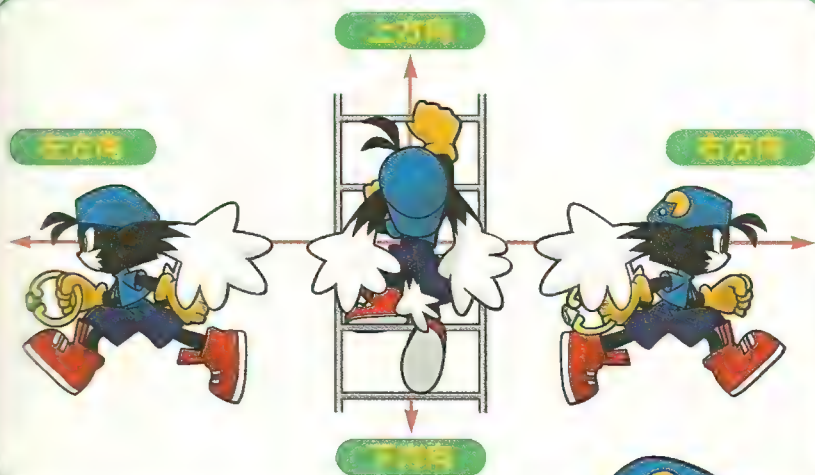
ササルンが何倍にも大きくなった姿で、どんな攻撃にもびくともしない。ワールド2以降のビジョン4に登場するので、ジャンプ台などを利用して上手に避けていこう。

基本アクション

基本的な操作に必要なのは、十字ボタンとA・Bボタンのみだが、微妙なタイミングによってクロノアの動きが異なってくる。

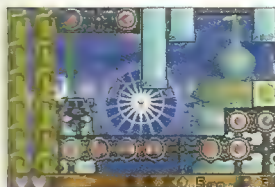
移動

十字ボタン



十字ボタンを押すことで、クロノアは移動する。基本的には、左右で進行方向を決定、上下で階段やロープの昇り降りを行う。

なお、各ワールドのビジョン4では、クロノアは自動的に進んでいく。そのため、十字ボタンでの操作は不要となる。



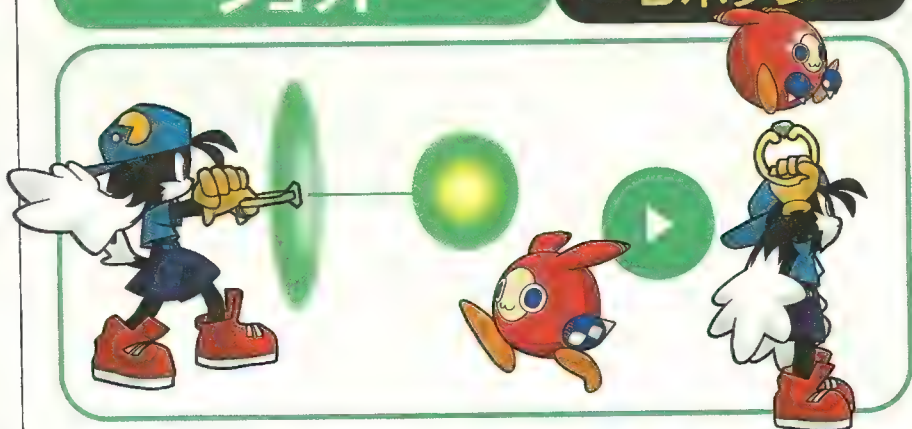
← 平地の移動は、十字ボタンだけでOK。また、扉を開くときには、上方向を押そう。



↑ 各ワールドのビジョン4では、クロノアはフロートボードに乗って進む。自動的に進むかわりに、停止することはできない。

ショット

Bボタン



ショットは、リングより風玉を^{ふうたま}発射して、
モンスターを捕ま^{とら}えたりハコを持ち上げたり
する際に使用する。持ち上げたものは、再度
ボタンを押すと投^なげることができる。

そのほか、グミにつかま^{つか}ったりスイッチを
ONにし^おいたりする際にも使用する。



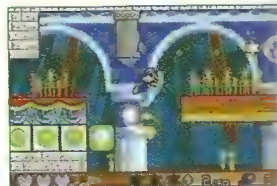
ーショットで捕
まえたモンス
ターなどは、そ
のまま持ち運ぶこ
ともできる。

ジャンプ

Aボタン



ちょっとした段差などは、
ジャンプで飛び越えよう。
ジャンプボタンを押し続け
ると、足をバタバタさせな
がら一定時間滞空^{いてい かんこう}すること
ができる。滞空中に十字ボ
タンを押せば、ゆっくり空
中移動^{くうくう}することもできる。



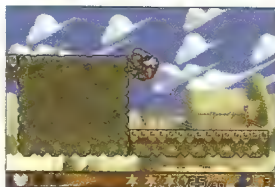
↑空中移動は、一度のジャンプにつ
いて、1回しか使えない。

2段ジャンプ



モンスターやハコを利用すると、より高くより遠くへジャンプすることができる。これが2段ジャンプだ。まず、モンスターやハコを持ったままジャンプ。空中で再度ジャンプボタンを押すと、持っていたものを下に飛ばして、より高くより遠くまでジャンプできるのだ。高く飛ぶためには最初のジャンプの頂点で2回目のジャンプを、遠くへ飛ぶためには着地寸前で2回目のジャンプをしよう。

なお、投げたモンスターによって、下にいる敵を攻撃することもできる。



←段差の高いところに移動するときなど、2段ジャンプはよく使うテクニックだ。しっかりマスターしよう。

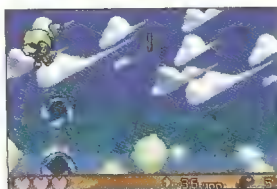


←水などの障害物を飛び越えるときも、2段ジャンプを使えばノーダメージで抜けられる。



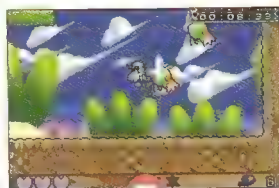
連続ジャンプとは、ジャンプの途中でモンスターやグミをキャッチして、空中で再ジャンプすること。2段ジャンプと違って、空中でモンスターなどを捕まえてはならないので、ぐっと難度も高くなっている。

グミを利用する連続ジャンプでは、グミが破裂したり落下したりする危険がない。一度捕まえたら、すぐには飛び移らずにタイミングを計ろう。モンスターを利用する連続ジャンプでは、テンポよくキャッチ&ジャンプを繰り返す必要がある。このとき、どの高さで2段ジャンプをするかも重要なポイント。何度もチャレンジして、タイミングをつかもう。

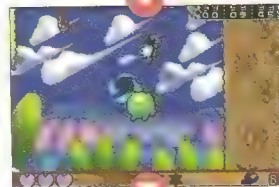


←連続ジャンプのテクニックが必要なのは、後半のワールドからになる。

【モンスターを使った連続ジャンプ】



←まず、ジャンプして空中のモンスターをキャッチ、すぐさま2段ジャンプ。



←ジャンプ頂点で次の敵をキャッチして、そのまま「ワッフル」と2段ジャンプを続ける。



←これを繰り返すことで、高層も登りきることができる。



仕掛け

各ビジョンに登場する、さまざまな仕掛けについて解説しよう。
解き方をしっかり覚えて、攻略に役立てることが重要だ。



ハコ

ハコを使った仕掛けは、各ビジョンのいたるところで登場する。ハコは、風玉を使って持ち運びができる。ハコを運んで使用するということもあるので、見つけたら、まずは持ち運ぶことが基本となる。

ハコは段差を登るための足場として利用するほか、モンスターと同様、ショットで持ち上げて投げることも可能。また、ハコを持っていると、風の上や滝の下を通りぬけたり、ササルンの上に置いて乗ったりすることもできる。



←ハコは、さまざまな場面で利用可能。使い方は、モンスターの場合とほとんど変わらない。

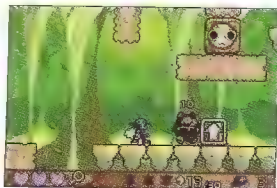


←風を防く壁になったり、水に浮かんで足場になったり、万能アイテムだ。



爆弾ハコ

矢印の描かれているハコで、使用方法は通常のハコと変わらない。ただし、ブッピーなどの爆発物が爆弾ハコに触れて爆発すると、矢印方向に向かって破裂する。その火花は壁もすりぬけるので、通路の上にある岩を破壊するときなどに役に立つ。



←ブッピーの爆発の威力を増す爆弾ハコ。ハコのそばに、ブッピーがいればOKだ。



磁石ブロック

他のハコとは違って、同じ模様の壁に投げるとくっついて足場となる。壁にくっついた直後は、クロノアはブロックの下にぶら下がっている。ジャンプボタンで上に乗ろう。なお、くっついた磁石ブロックは、風玉で再び取ることができる。



←磁石ブロックを手を持ったままジャンプすれば、自動的にくっついてくれるのだ。



スイッチ

スイッチは、シャッターを開けるものが2種類、部屋を回転させるもの、ブロックを伸縮させるもの、水を出し入れするものの計5種類。シャッター型には、3つ並んだすべてを作動させないと効果のないものもあり、すばやい操作が必要となる。また、時間制限のあるシャッター型もある。

スイッチを入れるには、風玉で撃ったりモンスターをぶつけたりする。時間制限のあるスイッチの場合は、できるだけ近くまで寄ってからモンスターなどを投げよう。



←スイッチを入れると、仕掛けが作動。仕掛けの種類は、スイッチの形を見れば判断できる。



←ONになったスイッチは、もう一度風玉などで撃てば、OFF状態に戻る。



←3つ並んだシャッター型スイッチを入れる場合には、他の仕掛けも上手に使う必要がある。

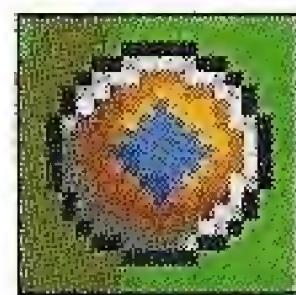


←矢印パネルを使って上のスイッチを入れ、下の2つは、2段ジャンプのテクニックを使おう。

【スイッチの種類】



シャッターを開けるスイッチ



3つ並んでいて、すべてをすばやくONにするとシャッターが開くスイッチ



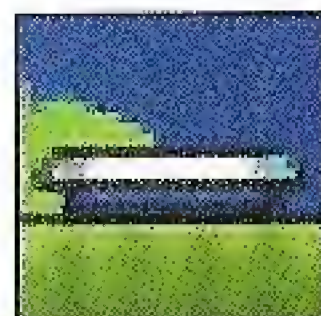
部屋を90度回転させるスイッチ



ブロックを伸縮させるスイッチ



水面を上げたり下げたりするスイッチ



据え置きスイッチ

床の上にある据え置きスイッチでは、クロノアやモンスターが上に乗ると、連動するシャッターが開く仕組みになっている。ただし、離れると、シャッターはすぐに閉じてしまう。重しになるものがあればシャッターは開いたままなので、上にハコを置いておけばよい。

→据え置きスイッチは、仕掛けとしては簡単なタイプだ。ハコを運んできて、スイッチの上に置いてしまおう。





扉

扉は、開くための条件によって2種類に分けられる。扉と同じマークのカギがないと開かない「カギの扉」と、月のかけらを3つ集めないと開かない「月の扉」だ。

カギも月のかけらも、必ず同一マップ内で入手できる。隅々まで探してみよう。

【カギ】



【月のかけら】



・この扉は、同じマークのカギを持っていないと開かない。

・扉をくぐれば、ビジョンクリア。マップ内で月のかけらを集めて扉を開こう。



一方通行

一方からしか通りぬけられない扉で、床に対して垂直になっている面からの進入はできない。多くの場合は、迂回しないと先に進めないようになっている。

通りぬけられる面からは、クロノアのほか、投げたハコもすりぬける。なお、これを利用したパズルも登場する。

一方通行は、決められた方向からしか通れない。どちらから通れるかは、形をよく見て判断しよう。



ワープ扉

上に1から8のナンバーが書かれた扉で、ワールド5に登場する。これをくぐると、同じ番号の扉へワープすることができる。マップの端から端へ移動することもあるので、現在位置を把握しながら進もう。



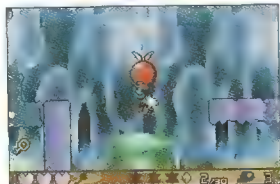
扉から扉へワープする。どこへ移動するかは、32ページ以降の詳細マップをよく参照しよう。





グミ

赤い実には羽がはえて空中で浮いているグミは、モンスターと同様に、空中で風玉を使ってキャッチすることができる。空中で捕まえずにはならないので、タイミングよくショットボタンを押す必要がある。



←グミはクロノアがつかまっても、破裂したり落ちたりしない。安心してぶら下ろう。



←動いているグミには、つかまるのが難しい。タイミングをよく計ろう。



はしご

マップの上下をつなぐはしごは、十字ボタンの上下で昇り降りできる。はしごを行き来することにより、画面は切りかわる。はしごによるマップのつながりについては、32ページ以降の攻略ページを参照しよう。



←はしごの位置に来ると、クロノアは自動的にはしごをつかむ。

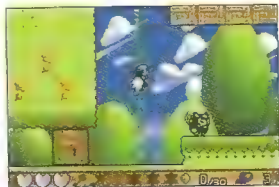


←はしごを昇りきると、上のマップへと画面が切りかわる。



ロープ

同一マップ内で上下移動できるのがロープ。はしごと同様、十字ボタンで昇り降りできる。降下時はスピードがついてしまうので、気をつけよう。ロープを渡っての空中移動は、通常の移動と同じ操作でOK。



←ロープのある場所では、クロノアは必ずロープをつかむ。もちろん、空中でジャンプしても大丈夫だ。



←ロープの下にトゲがあったりすることも……。危険な場所には注意しよう。





岩

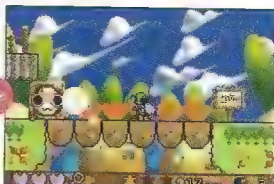
ムウの顔をした岩は、クロノアの行く手を阻む障害物だ。これを爆破しないと、先へは進めない。

岩を除去するには、ブッビィを使用する。他のモンスターやハコを投げつけても、岩はびくともしない。岩のそばにブッビィを置いて、爆発で吹き飛ばそう。

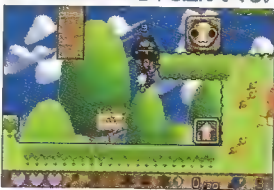
一度消した岩が復活することはないので、ブッビィと爆弾ハコを上手に利用しながら破壊しよう。



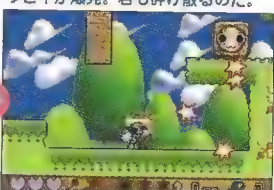
↑ 平地で岩が通路をふさいでいる場合、手前からブッビィを運んでくる。



↑ カウントが0になった段階で、ブッビィが爆発。岩も砕け散るのだ。



↑ ブッビィを岩のすぐそばに置けないう場合は、爆弾ハコを利用する。



↑ 矢印の方向に向かって爆発が大きくなり、壁越しに岩を破壊できる。



風

クロノアの行く手をさえぎるように、床から天井へと吹き上げている強い風。普通に上を通過しようとする、一気に天井へと舞い上げられてしまう。通過するには、ハコが必要。モンスターでは重しの役割を果たさず、クロノアとともに飛ばされてしまうので注意しよう。

→ 上昇中、グミをキャッチしてつかまれば、風の中から脱出することができる。タイミングを計って狙おう。



風の止め方

風を止めるには、ハコで噴き出し口をふさいでしまえばよい。また、止んでいる風を起こすには、障害物を取り除いてやろう。通常の床は風を防げるが、風抜け床の場合、風は床を通りぬけて吹き上げてくる。風を止めてないと、天井へと舞い上げられる。





動く床

動く床は、空中を上下・左右に移動している。マップを空中移動する際によく登場するので、タイミングをよく見て飛び乗ろう。動く床から落ちると、そのままクロノアの残り数が減ってしまう場合もある。



↑上下移動の床は緑、左右移動の床は茶色と、色分けされている。飛び移る前に、色と動きを観察しよう。



↑アクション面では、躊躇していると倒れてしまうこともある。テンポよく進んでいこう。



消える床

クロノアが乗ると一定時間で消滅し、しばらくすると復活するのが「消える床」だ。ここを抜けるには、アクションテクニックが必要となる。まずは、安全な場所で、床が消える時間を調べておこう。



↑消える床から消える床へ。のんびりしていると、落下してしまうので注意。



↑床が消えたとしても、ジャンプと滞空でしばらく遊離することができる。

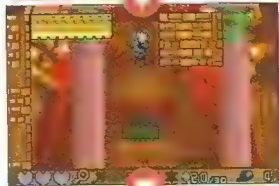


風抜け床

風抜け床は、固定されているものと動く床の2種類。床全体が金網状のものでできている。そのため、下から風が吹き上げる場所では、風を防ぐことができない。動く床に乗ったまま移動していると、風が吹き上げる場所では、そのまま天井へ飛ばされてしまう。風抜け床のある場所を移動する際は、先に風を止めておこう。



↑風のない位置では、通常の動く床と変わらない。ジャンプで飛び乗ろう。



↑風の吹く電車では、床が風をさえぎらないので、飛ばされてしまう。

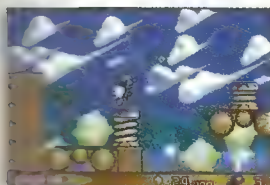


↑ハコで風を止めてやれば、同じ場所でも簡単に通過できる。



バネ

バネを使えば、2段ジャンプなどをしながらも大きくジャンプすることができる。スゴクロノアの重さで縮んだところでジャンプボタンを押すと、高く飛び上がる。これで、高い場所へと空中移動しよう。



←ただ乗っているだけでは意味がない。揺れるクロノアを見つづ、ジャンプボタンを押そう。



←通常のジャンプと比べて、3倍近くの高さまで飛び上がることができる。



ジャンプ台

各ワールドのビジョン4に登場するジャンプ台は、フロートボードに乗っていると高く飛びするための仕掛けだ。バネと違って、ジャンプボタンを押す必要はない。ジャンプ台でジャンプしながら、空中移動を上手に使って進んでいこう。

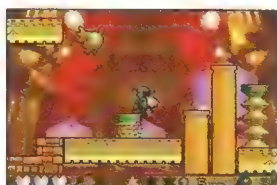


▼のかけらをすべて集めるには、ジャンプ台を利用して空中移動のテクニックが欠かせない。

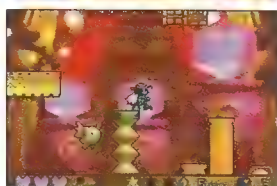


天秤

一方の台に乗るともう一方の台が上がるというのが、天秤の仕掛けだ。クロノアが乗ると乗ったほうが低くなるので、反対側にハコを乗せよう。こうすれば、高い位置へ行きやすくなる。

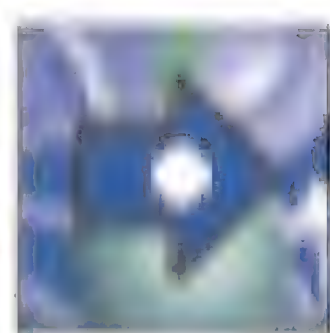


←クロノアが乗ると低くなってしまふ。あまり意味がないように思えるが…。



←ハコを利用すれば、こんな高いところへも、簡単に行けるようになるのだ。





矢印パネル

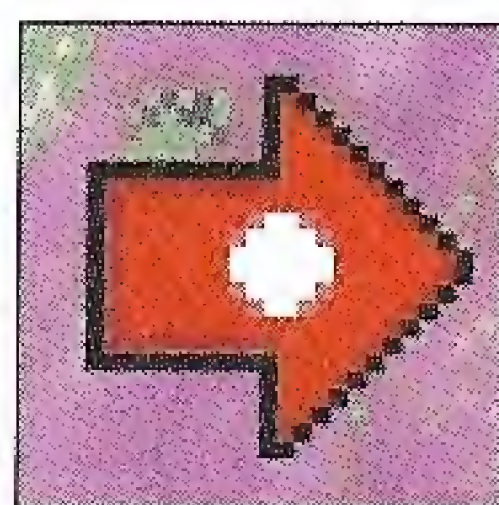
パネルにハコやモンスターを投げつけると、矢印の方向へ飛んでいくという仕掛けだ。赤色と青色の2種類があり、赤色パネルの矢印の向きは固定されているが、青色のパネルは、中心を風玉で撃つことで矢印の向きを自由にかえられる。

パネルに当たったモンスターなどは、矢印の方向へ飛んでいき障害物に当たって停止する。このとき、モンスターは当たった時点で消えるが、ハコやブッピーは落下するだけなので、段差のある場所へ移動させるときに便利。ハコは上に乗ることもできるので、矢印パネルに向かって2段ジャンプしてハコの上に乗れば、ハコと一緒に移動することも可能。飛んでいる途中のハコを、再キャッチすることもできるのだ。



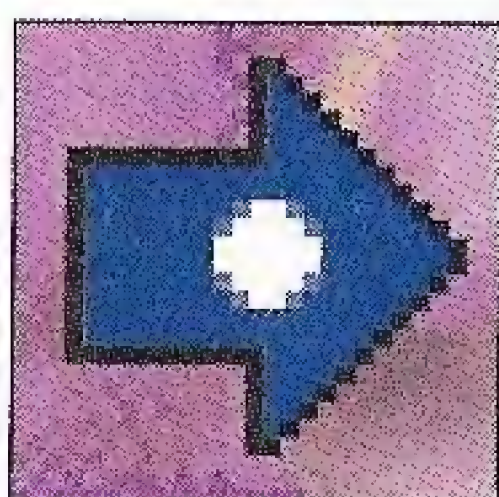
←モンスターやハコを当てなくては、意味のない矢印パネル。仕掛けの中でも、かなり使い方が難しい。

【パネルの種類】



赤の矢印パネル

矢印の向きが固定されている。



青の矢印パネル

風玉で矢印の向きを変えられる。

使用例 その①



↑スイッチを入りたいが、高すぎて届かない。こんなときは、矢印パネルを利用しよう。



↑青の矢印パネルの中心を撃って、向きを変更する。モンスターを捕まえて投げつけよう。



↑パネルの向きによって、モンスターはスイッチの前へ。あとは、スイッチが入るまで待とう。

使用例 その②



↑2段ジャンプでも届かない場所への移動も、矢印パネルを利用。ハコを矢印の間に投げると……。



↑動く床のように、ハコが上下に行ったり来たりする。ハコの上に乗って移動しよう。



↑移動後は、ハコを風玉でキャッチできる。移動スピードは速いが、タイミングを計れば簡単だ。



トゲ

床に敷かれているトゲは、触れるとダメージを受けたり倒れたりする。ここは、ジャンプで飛び越えよう。また、ロープの下や階段の下に置かれていることもよくあるので、降りる際には注意しよう。



←短いトゲに落ちると、1つハートが減ってしまう。なお、失敗して落ちてても、クロノアが点滅している間はノーダメージだ。



←長いトゲに落ちると、ハートがすべてなくなってしまう。そして、クロノアの残り数が1つ減る。



水

ワールド4では、マップ上に氷がたまった場所がある。この水に落ちると、クロノアは1ダメージを受ける。モンスターを使って2段ジャンプで飛び越えたり、スイッチで水を抜いたりしてしまおう。



←水に落ちたら、トゲと同じく1ダメージ。すぐに安全な場所へ避難しよう。

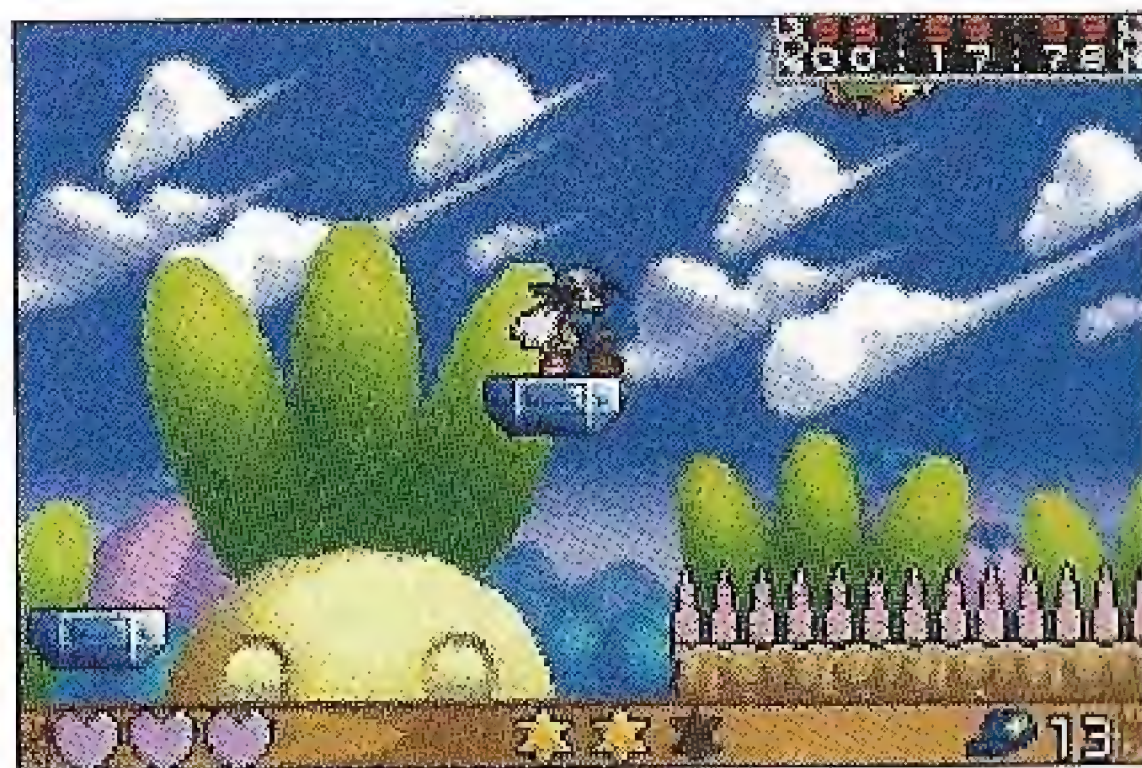


←ハコは水に浮くので、足場としても利用できる。2段ジャンプで飛び越えられないときは利用しよう。

一発死について

通常、クロノアはモンスターに当たったり水に落ちたりすると、ダメージを受けてハートが1つ減ってしまう。ハートがすべてなくなると、クロノアの残り数が1つ減ってやり直しとなる。しかし、谷間に墜落したり長いトゲに当たったりした場合、いきなりクロノアの残り数が1つ減ってしまう。この状態を「一発死」と呼ぶ。

エキストラビジョンでは、一発死は長いトゲに当たった場合のみ。しかし、各ワールドのビジョン6は強制スクロールのため、一発死の確率が他のビジョンと比べて非常に高くなっている。



←エキストラビジョンでは、このトゲに気をつけておけば、一発死の危険は少ない。



←ビジョン6では、早めに移動をしよう。夢のかけらを取るのに夢中になっていると……。

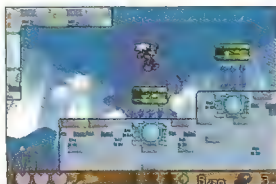


←足場がなくなると、そのまま落下。クロノアの残り数が1つ減ってしまう。

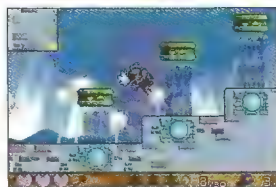


噴水階段

噴水の上に足場があり、水が噴き出すごとに足場が高くなる仕掛け。噴水に当たっても、クロノアが驚いて1歩後退するだけで、ダメージは受けない。噴き出すタイミングを計って、足場の上に乗ろう。



←ワールド4に登場する噴水階段。噴水が収まったときに飛び乗ろう。

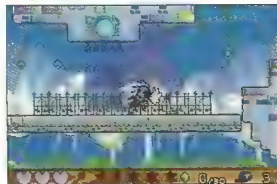


←噴水が噴き出したときそばにいたり飛び乗ろうとしたりすると、クロノアがびびりする。



滝

上から下へ流れ落ちる滝は、クロノアの行く手を阻む障害物。当たってもダメージはないが、先には進めない。しかし、ハコやモンスターを捕まえた状態なら、滝のある場所も通りぬけることができる。



←モンスターは滝の下も通りぬけるが、クロノアは無理。迂回するしかない。



←ハコやモンスターを捕まえていれば、このとおり自由に行き来ができる。

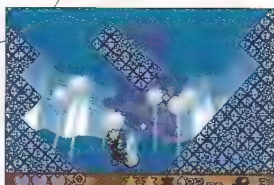




回転部屋

回転部屋は、スイッチを押すことで、部屋全体が90度回転するという仕掛けだ。部屋のブロックの色がビジョンの壁の雰囲気とまったく異なり、細かなブロックが集まった形をしている。

部屋の中には、1つまたは2つスイッチがある。届くところのスイッチをONにすれば、部屋は回転する。なお、一度回転させたあとは部屋の向きは固定される。これによって、室内のアイテムを取ることができ、道が開通して行ける場所が決まる。



←回転部屋のブロックは、特徴ある柄だ。中央付近にあるスイッチをONにすると、部屋が回転する。



←部屋中のアイテムを取る場合は、回転させたほうが取りやすい場合もある。

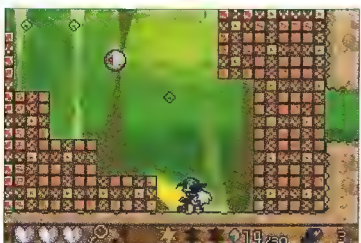
START



！回転部屋に入ってきた時点。スイッチの▲が上を向いている。この状態では行き止まりなので、スイッチをONにしよう。



！部屋を回転させて、下の方に道ができた。この道に入った場合も、回転部屋の向きは、部屋を出たときのまま固定されている。



！部屋をまた回転させて、上の方にも道がついた。もう一度回転させれば、最初の回転部屋の形に戻るのだ。



！さらに90度回転すると、上方につながる通路が出る。どこからショットしても、回転方向は変わらない。

ゲームをしばらく 放置していると…

ゲームの途中、ポタンなどにまったく触れずにしばらくそのままにしておこう。すると、クロノアが、遊んだり居眠りをしたりし始める。

クロノアの動作は4種類。どのパターンが登場するかは、ランダムで、どれもかわいいうしくさだ。ぜひ一度は、ゲームを中断して見てみてほしい。

● 動きは4つのパターン



居眠りを始める。



スーパーボムを取り出す。



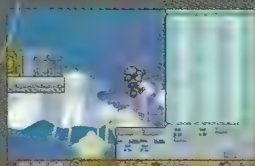
肩子を取って目す。



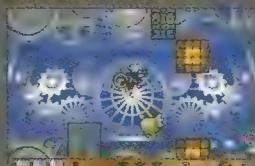
足を覗らしてプレイ催促。

クロノアの動きをチエック！

ゲーム中で、送ったりジャンプしたり時をバタバタさせると、かわいい動きをさせるクロノア。このページでは、そんなクロノアの動きをチエックしよう！



「ゲーム中のクロノアのポイントは、やっぱり大きな音！ 動きに合わせて振れるのがかわいい。」



「無空間、空を泳いでいるようなクロノア。バタバタと動かす耳にも注目しよう！」

ポケの動きを
チエック
してみてね!!



CAPTURE

ビジョン攻略





ゲームの流れ

このゲームは、それぞれ8ビジョンからなる5つのワールドによって構成されている。全体の流れについて紹介しておこう。

ゲーム画面

ライフ

ハートで表わされたクロノアのライフ。これが全部なくなると、クロノアの残り数が1つ減る。ライフは、マップ上で入手するハートによって回復する。

カギ

「カギの扉」を開けるために必要なカギを手に入れたら、ここに表示される。カギの形に違いがある場合は、まだカギを入手していないことを示している。



夢のかけら

夢のかけらについて、「現在入手している数/当ビジョンにあるかけらの数」の形で示している。夢のかけらをすべて集めるといいことがあるとか……。

クロノアの残り数

これが0になると、ゲームオーバーとなり、ゲームをコンティニューするかどうか聞かれる。クロノアの残り数は、コインで増やすことができる。

月のかけら

「月の扉」を開けるために必要で、パズル面にのみ登場する。1ビジョンのマップ内に3つ落ちていて、すべてを集めないとビジョンクリアができない。

パズル面の場合は月の扉を開けて入ること、アクション面の場合はゴールまでたどり着くことで、ビジョンクリアとなる。

また、マップ上には、夢のかけらやカギといったアイテムがあちこちに落ちている。これらを入手していくことも、重要なポイントだ。夢のかけらは、ビジョンごとに、パズル面では30個、アクション面では100個落ちているので、集めていこう。ハートはクロノアのライフを、コインはクロノアの残り数を増やしてくれる。

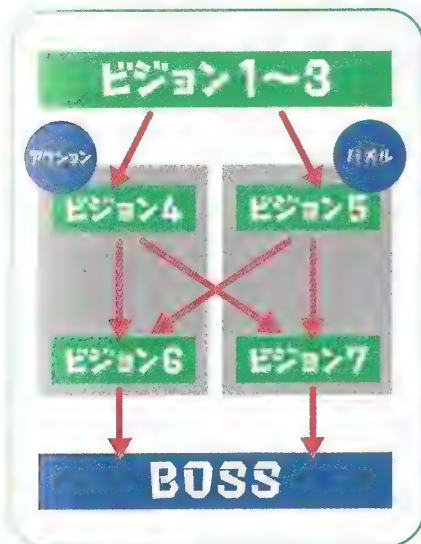


←マップのあちこちにある夢のかけらは、簡単に取り除くものが大半だ。ぜひ入手していこう。



←条件がそろわないと、扉は開かない。カギや月のかけらを集めよう。

ゲームの進め方



ひとつの世界は、5つのパズル面と2つのアクション面、ボス戦によって構成されている。実際には、8ビジョンのうちの6つをクリアすれば、ワールドクリア。

まず、ビジョン1~3のパズル面をクリアする。次は2つのビジョンのどちらかを選択できる。どちらかをクリアすると、さらに2つのビジョンが登場。再びどちらかをクリアすればボス戦が登場する。もちろん、全ビジョンをクリアしても問題ない。

ひとつの世界のうち、ビジョン4、6はアクションを中心とした面、ビジョン5、7はより難しいパズル面という構成になっている。アクション面とパズル面のどちらかをクリアすればよいわけで、得意なほうを選んでゲームを進めていこう。

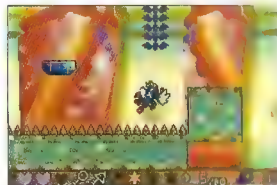
パズル面

アイテムなどを使い、さまざまな仕掛けを利用しながら解いていく面。

じっくり考えながら、何度でもやり直せるのが特徴で、1ワールドにそれぞれ5ビジョン登場する。



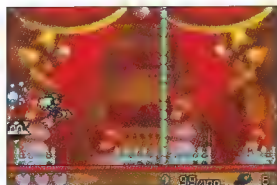
↑パズルを解いて、月のかけらを集めていこう。



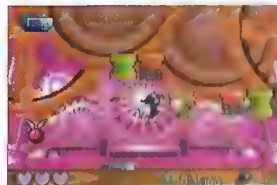
↑水に落ちそうになったり、トゲに当たったり……。マップの形もいろいろ。

アクション面

各ワールドのビジョン4、6で登場、強制スクロールで先へと進んでいくアクション面。ルートで悩むことはないが、アクションテクニックが必要。一発死の危険が多いのも特徴だ。



↑夢のかけらがマップ上に100個落ちていていることもポイントだ。

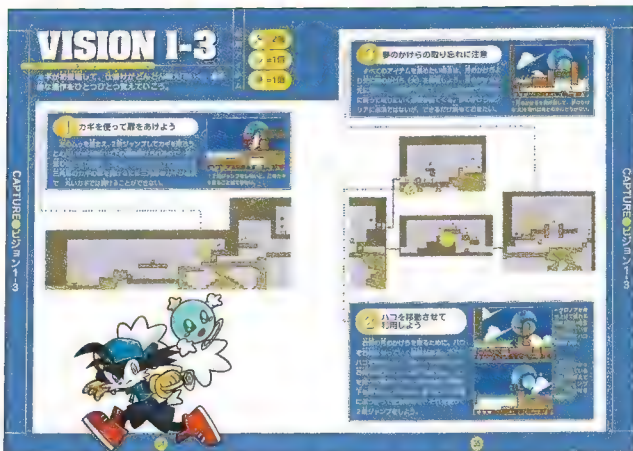


↑強制スクロールなので、マップの全容をつかむ余裕もない。



攻略ページの見方

32ページからは、ビジョンごとにマップつきで攻略法をくわしく解説している。参照して、ゲームクリアに役立ててほしい。



攻略ページでは、ビジョンの全体マップ内にスタートとゴール地点のほか、モンスターやアイテムの出現位置も掲載している。出現モンスターの種類も、このゲームでは攻略の重要なポイントとなる。アイテムについては、夢のかげら、カギ、ハート、コインを表示。夢のかげら以外は、そのビジョンで入手できる数を「出現アイテム」

としてタイトル右に表示している。

攻略の重要なポイントについては、マップから引き出した記事でくわしく解説している。記事の見出しにつけられた①②③…の番号は攻略の進行順になっているので、番号の順に読んでほしい。

なお、ビジョン1～3、5、7はパズル面、ビジョン4、6はアクション面である。

でゲーム中で入手できるアイテム手



夢のかげら (小)

緑色のかわいい夢の結晶体。すべてを集めると……。



夢のかげら (大)

夢のかげら (小) 5つ分となる、大きな夢の結晶体。



ハート

クロノアのライフを、1回復してくれる。



コイン

クロノアの残り数が1増える。最大99まで増やすことができる。



カギ

「カギの扉」を開けるためのカギ。丸と三角形とハートの3種類。



月のかけら

「月の扉」を開けるためのカギ。パズル面で3つ手に入れよう。

World 1

ガザランド

～闘いの絶えない街～



ガザランドに突然現れた怪物に、街のチャンピオンが負けてしまった。
街を救うために、クロノアは怪物の待つ山頂へと向かうのだった。



VISION I-1

ビジョン 1 - 1

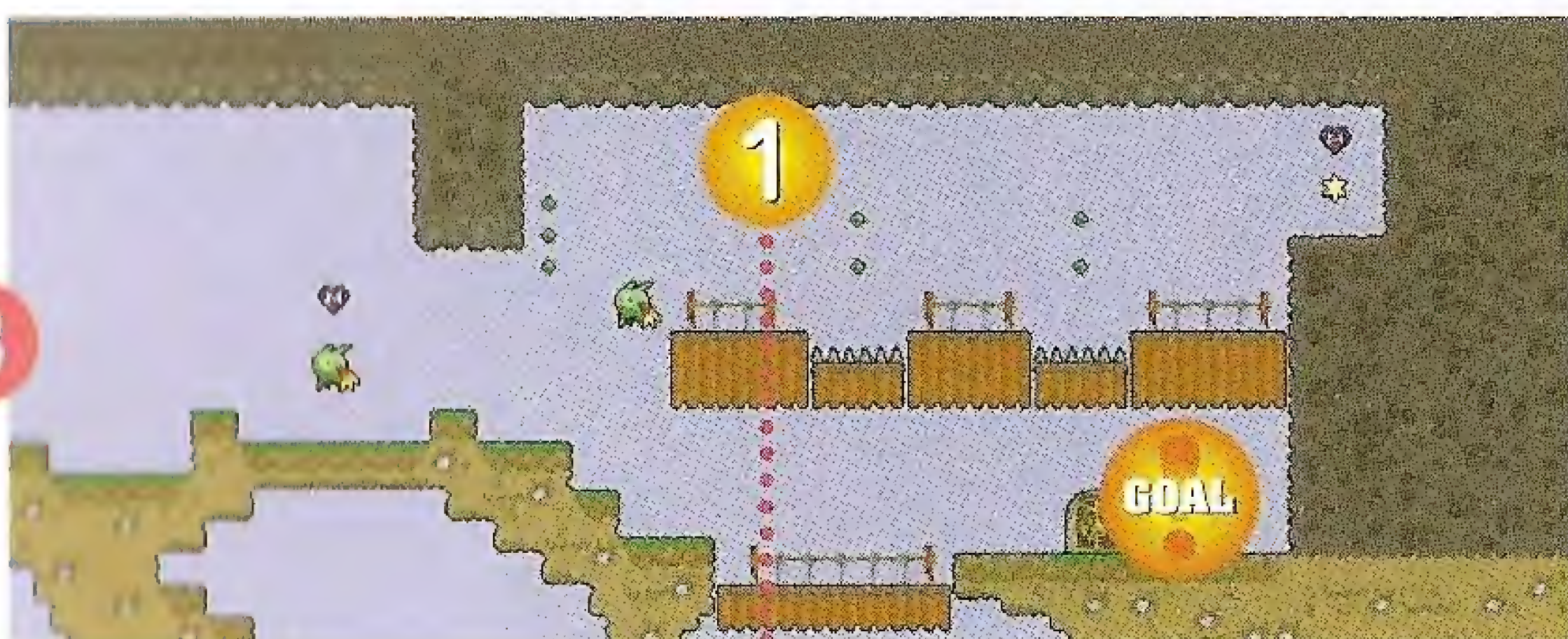
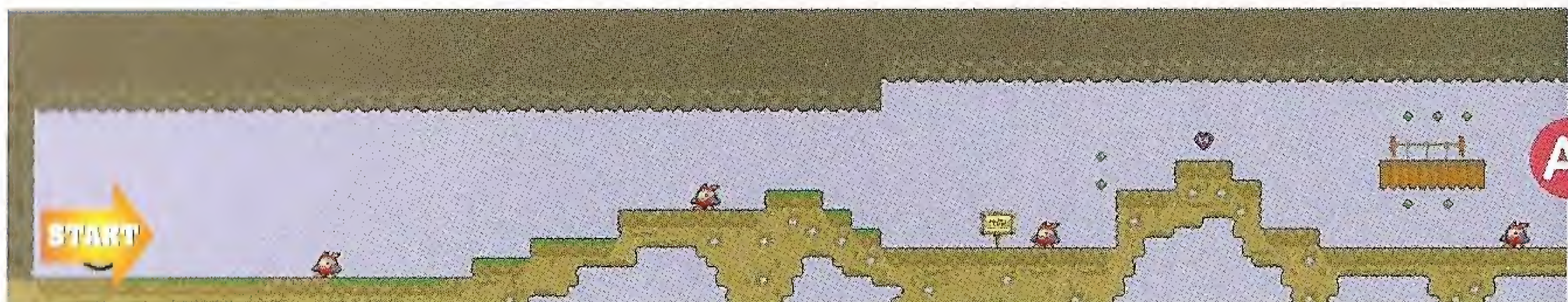
最初のビジョンだけあって、難易度は低い。まずは、このゲームの基本的な操作に慣れることを目標にしよう。

出現アイテム

鍵 = 0個

心 = 3個

コイン = 0個



1 困ったときには 2段ジャンプ

スタートしたら、アイテムを取りつつ右へ進んでゴールをめざそう。通常のジャンプで届かないところは、2段ジャンプを使って越えていく。ポイントは、2段ジャンプが必要な場所に、敵をどうやって持ってくるかということ。すぐ近くに敵がいない場合には、どの敵なら持ってこられるかをよく考えよう。



←まずは、上の段に登るために2段ジャンプをする。登ったあとに、左側のフラムウをショットで捕まえよう。



←右側までフラムウを持っていく。途中で2段ジャンプして、敵を放してしまわないように注意しよう。

VISION 1-2

目録
アイ
テム

🔑 = 0個

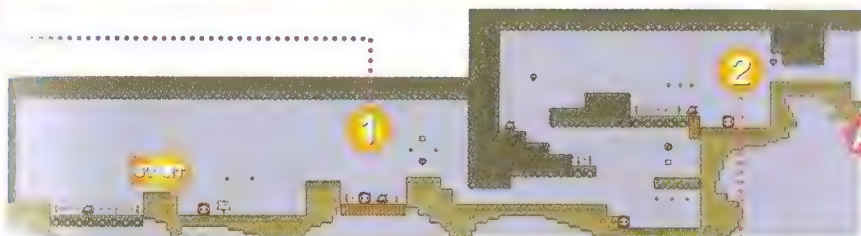
🛡️ = 2個

🍍 = 1個

このビジョンでは、ハコが初登場する。ハコはこれ以降も重要となる仕掛けなので、うまく利用していきたい。

1 通常ジャンプで乗り越えよう

まず、ジャンプの高さが足りるように、ハコをつかんで右に寄せておこう。次にムゥを捕まえ、ハコを足場に通常ジャンプして上の段に乗る。こうすれば、通常ジャンプでは届かなかった月のかけらを、2段ジャンプで取ることができる。



2 ハコを足場に2段ジャンプ

右側の壁は高く、2段ジャンプしても登ることができない。そこで、高さが足りない分をハコで補おう。ムゥを捕まえたあとハコに乗り、そこから2段ジャンプすれば、上に登ることができる。高さが必要なので、ジャンプの最高点で2段目のジャンプしよう。



CAPTURE 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99 100

VISION 1-3

ビジョン 1 - 3

カギが初登場して、仕掛けがどんどん増えていく。基本的な操作をひとつひとつ覚えていこう。

出現アイテム



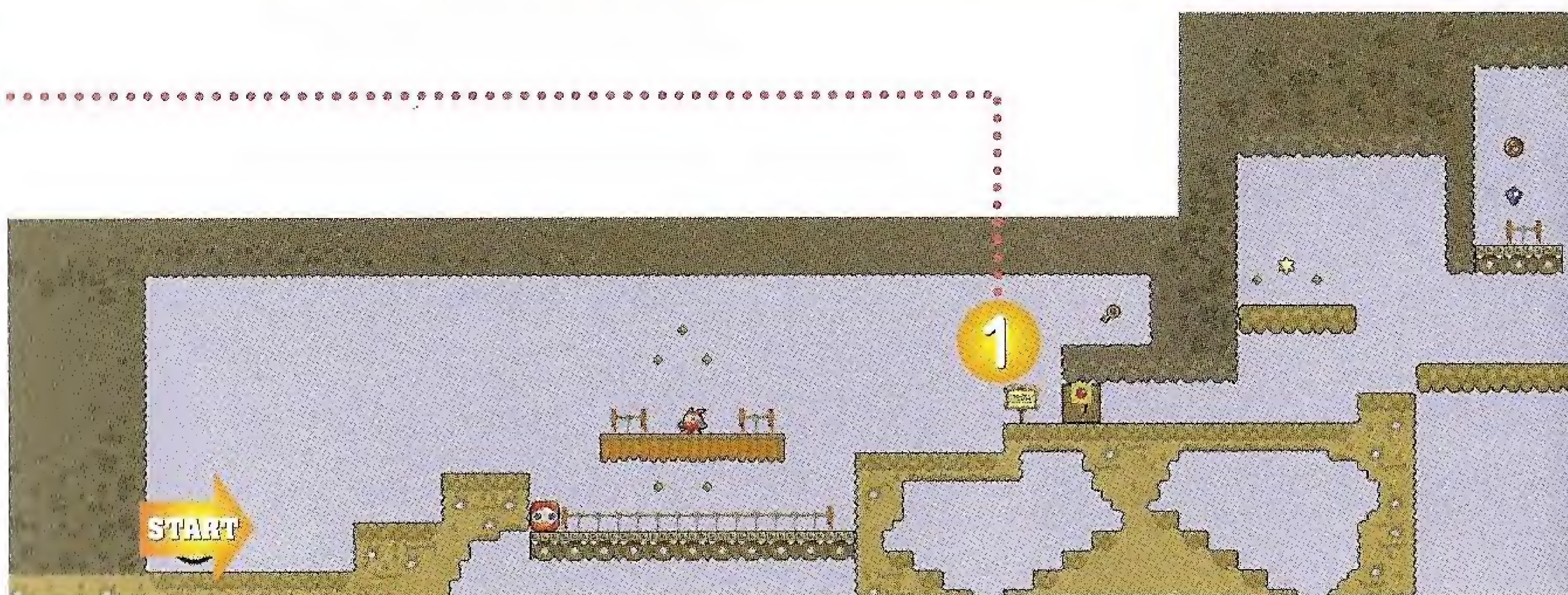
1

カギを使って扉をあけよう

左のムウを捕まえ、2段ジャンプしてカギを取ろう。この丸いカギがあれば下の扉を開けられるので、先に進むことができる。しかし、このビジョンに出てくる三角形のカギの扉を開けるには三角形のカギが必要で、丸いカギでは開けることができない。



↑ 2段ジャンプをしないと、このカギを取ることはできない。



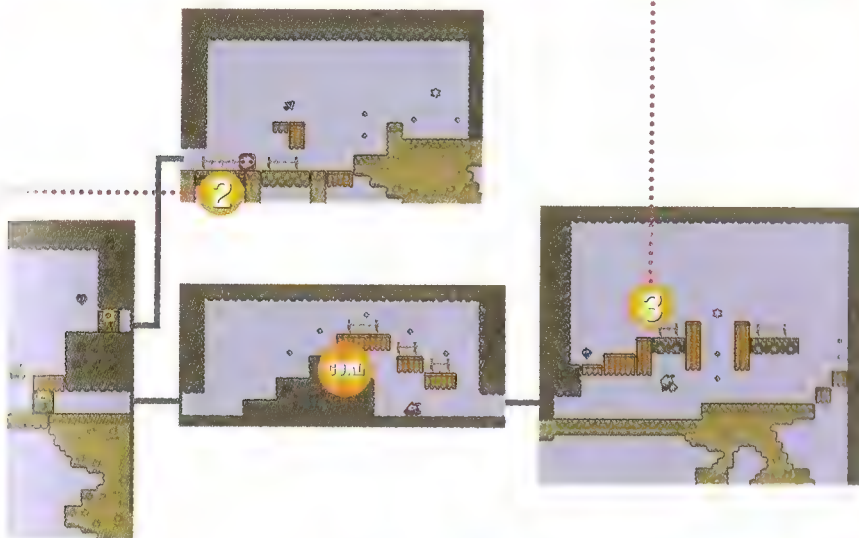
3

夢のかげらの取り忘れに注意

すべてのアイテムを集めたい場合は、月のかげらより先に夢のかげら(大)を回収しよう。月のかげらを先に取ると、足場の下に落下してしまうので、再び上に戻って取りに行く必要が出てくる。夢のかげらはクリアに必須ではないが、できるだけ集めておきたい。



1 月のかげらを飛び越して、夢のかげら(大)を取ればあとのめんどろが早い。



2

ハコを移動させて利用しよう

右側の月のかげらを取るために、ハコを右側にもっていく必要がある。そこそこハコを持ち上げ、下をくぐらせるように右側へ投げよう。この方法ならば、ハコを持って通れないほど天井の低い足場の下も通することができる。投げたハコは壁にぶつかって止まるので、それを使って2段ジャンプをしよう。



・クロノアが持ち上げて通れる高さがない場合は、持っていたい高さにハコを投げよう。



・壁にぶつかって止まっているハコも踏まえて2段ジャンプし、月のかげらを取ろう。

VISION I-4

ビジョン1-4 (アクション面)

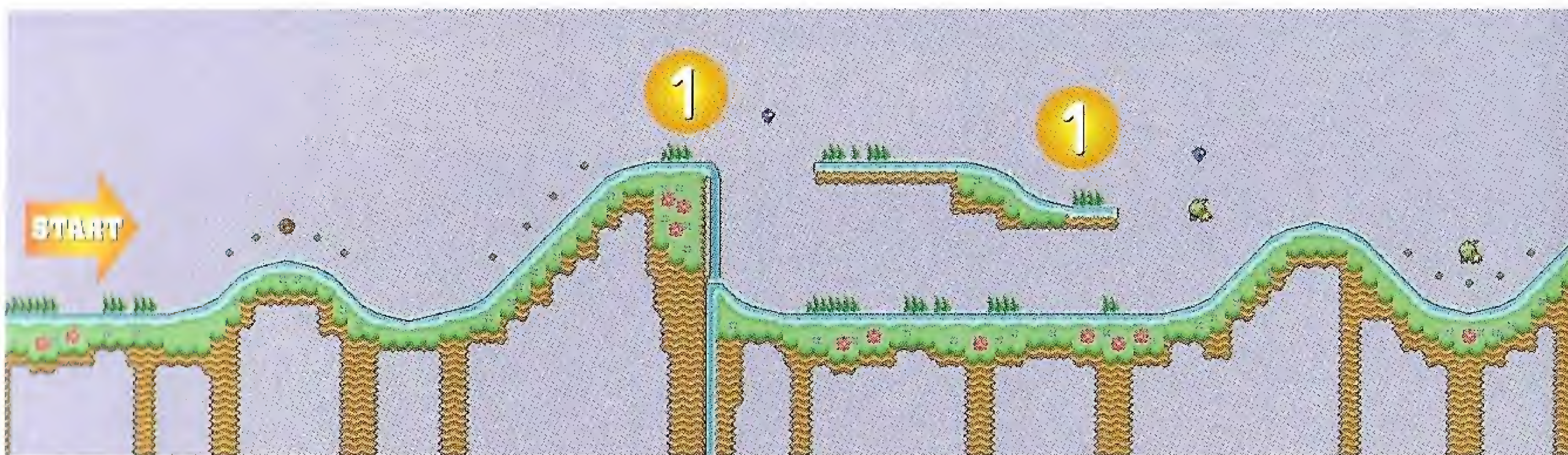
ボードに乗って進むフロートボード面。感覚をつかむためにも、何度か挑戦するとよいだろう。

出現アイテム

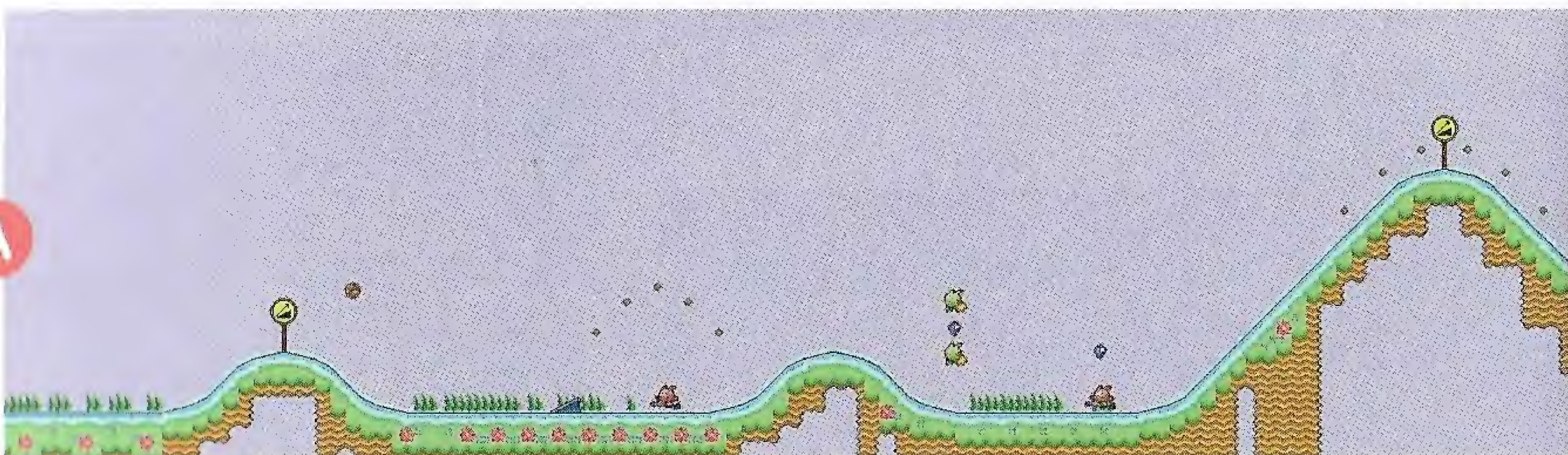
鍵 = 0個

心 = 3個

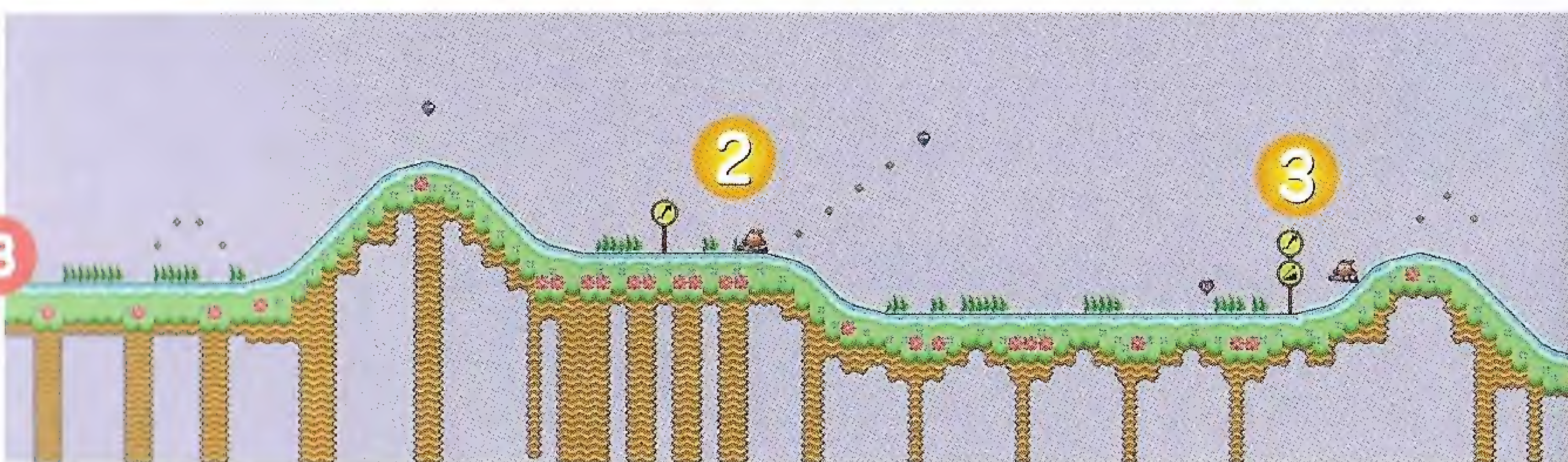
コイン = 3個



A



B



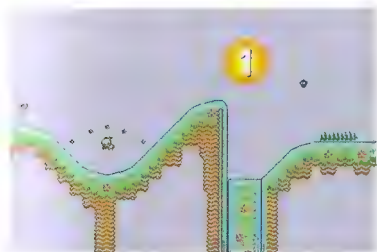
1

空中移動でアイテムをゲット

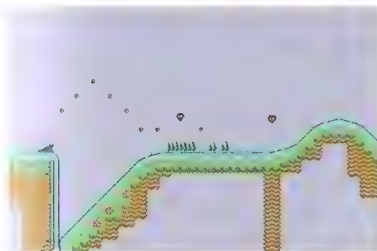
フロートボード面での空中移動は、パズル面と比べてスピードがあって飛距離も長い。これなら、足場から離れたところにあるアイテムも、空中移動で獲得できる。このとき、クロノアより下にアイテムがある場合は、Aボタンを離すことで高さを調整しよう。



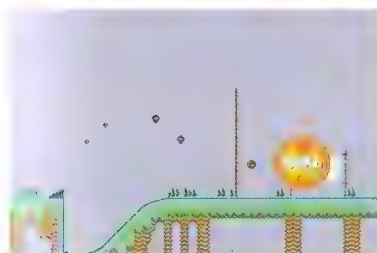
↑アイテムと高さが合ったら、Aボタンを押したままでいよう。



A



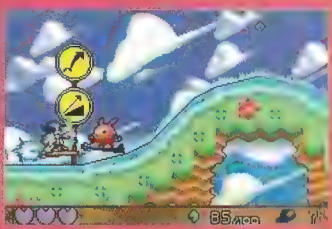
B



3

必要なときまで
敵を離さない

2段ジャンプが必要となるのは、
最初2段ジャンプから飛んだところ
で、ボスやムヒラーダーズを倒す
まで、実際に2段ジャンプする
まで待っている。途中で通
るジャンプをしてアイテムを倒す
ところもあるが、敵は2段ジャンプ
をしてしるが、2段ジャンプは
2段ジャンプ。



CAPTURE ● マスター

2

捕まえたらずくに2段ジャンプ

2段ジャンプを捕まえたらずくに2段ジャンプ
するまで待っている。途中で通
るジャンプをしてアイテムを倒す
ところもあるが、敵は2段ジャンプ
をしてしるが、2段ジャンプは
2段ジャンプ。

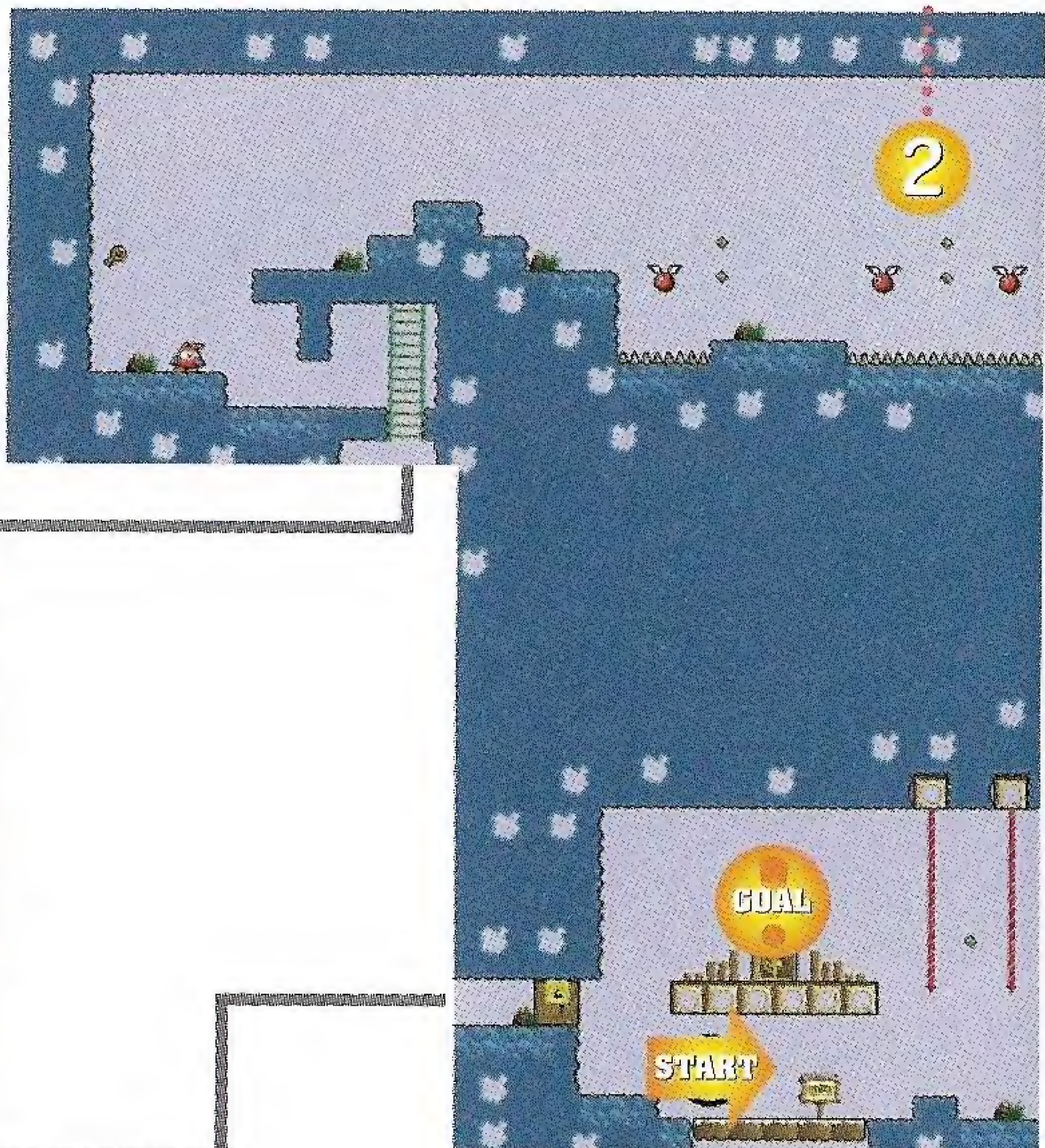


VISION 1-5

ビジョン 1-5

ビジョンの構成も徐々に複雑になり、新たにグミも登場する。グミの間を飛び移って進む練習をしておこう。

出現アイテム



3 ハコを忘れずに下へ落とそう

カギの扉を開けたら、まずはグミを使って上に行き、月のかけらを取る。この場所にあるハコは、下にあるカギを取るときに必要となる。左に向かってハコを投げ、下に落としておこう。ハコを投げずに、持ち上げた状態で扉の外に出ようとしても、天井にひっかかって通ることができない。



←グミを使って上に行き、月のかけらを取ろう。空中移動を使えば、十分に届くはずだ。



←持ち上げて通過するには高さの足りない通路で、ハコを投げて通すことは、以後も使うテクニックだ。

2 ショットのタイミングを計ろう

この場合は、アイテムを取った直後にショットしてヒグミにぶら下がる。下のトゲが心配な場合は、空中移動を使えば、よりタイミングをとりやすくなるだろう。このようなグミとグミの間にあるアイテムを取るときには、ショットのタイミングが重要となる。



1 ハコを階段のように積み上げよう

ハコを持って2段ジャンプをすると、クロノアはハコを真下に投げつけるので、これを利用して、うまく2つのハコを階段のように積み上げよう。こうすれば、通常のジャンプで足場に落ちることができる。下にいるムウを持っていけるので、右上にある月のかけらを、2段ジャンプで取ることができるのだ。



1 2段ジャンプして、2つのハコを積み上げる。これで、通常のジャンプで足場に落ちることができる。

1 ハコを持って2段ジャンプすると、クロノアはハコを真下に投げつけるので、これを利用して、うまく2つのハコを階段のように積み上げる。

VISION 1-6

ビジョン1-6 (アクション面)

最初に登場するアクション・アスレチック面。強制スクロールと壁の間にはさまれないように注意しよう。

出現アイテム

鍵 = 0個

心 = 3個

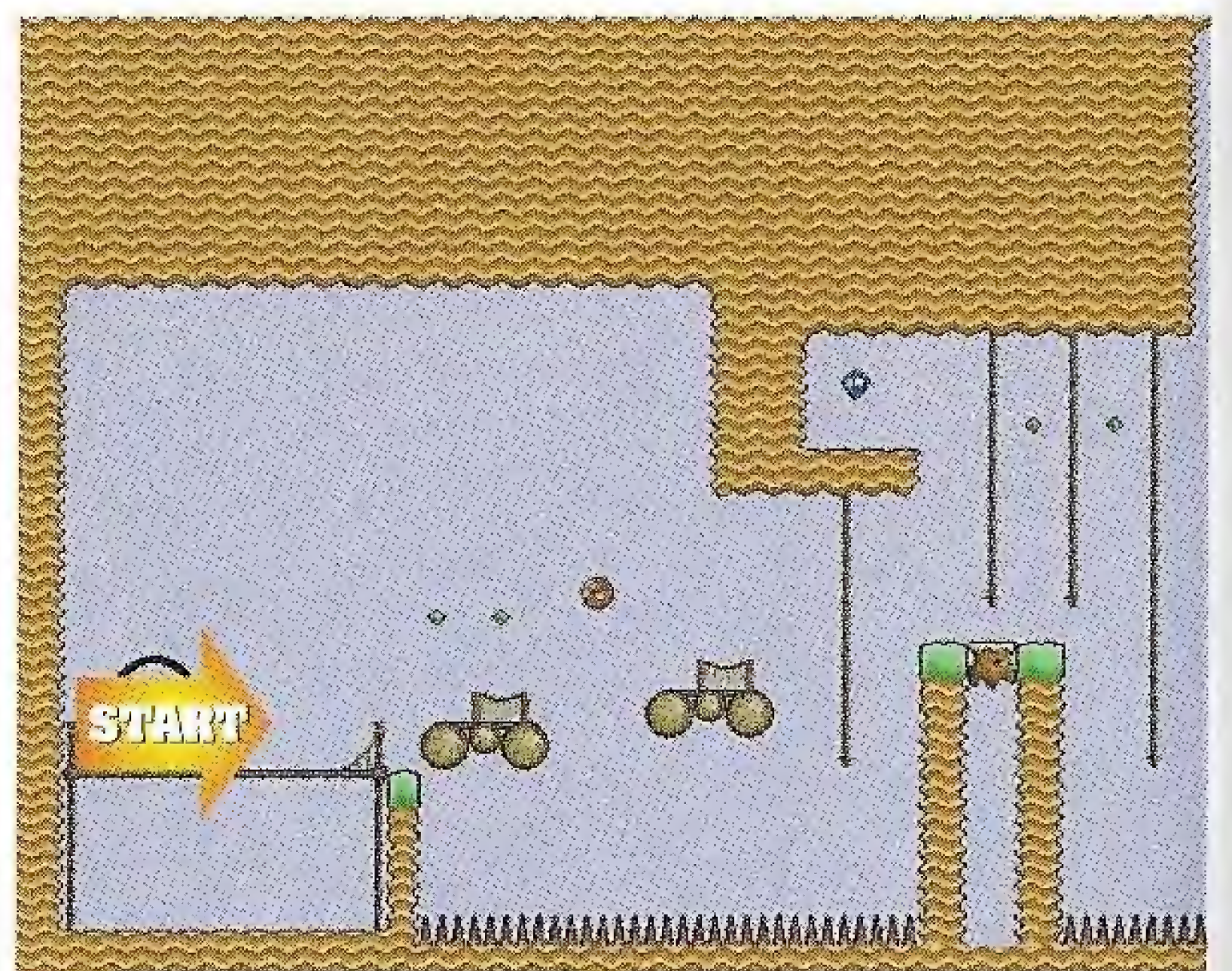
コイン = 4個

2 早めにジャンプをして時間を短縮する

ジャンプとショットを繰り返し、グミを渡っていく場所。このとき、完全にぶら下がっていてもAボタンを押せばジャンプできるので、早めにジャンプしていけば時間の短縮が可能になる。



←ジャンプする方向の判断も重要。戻る方向へのジャンプは2か所あるので、覚えておこう。

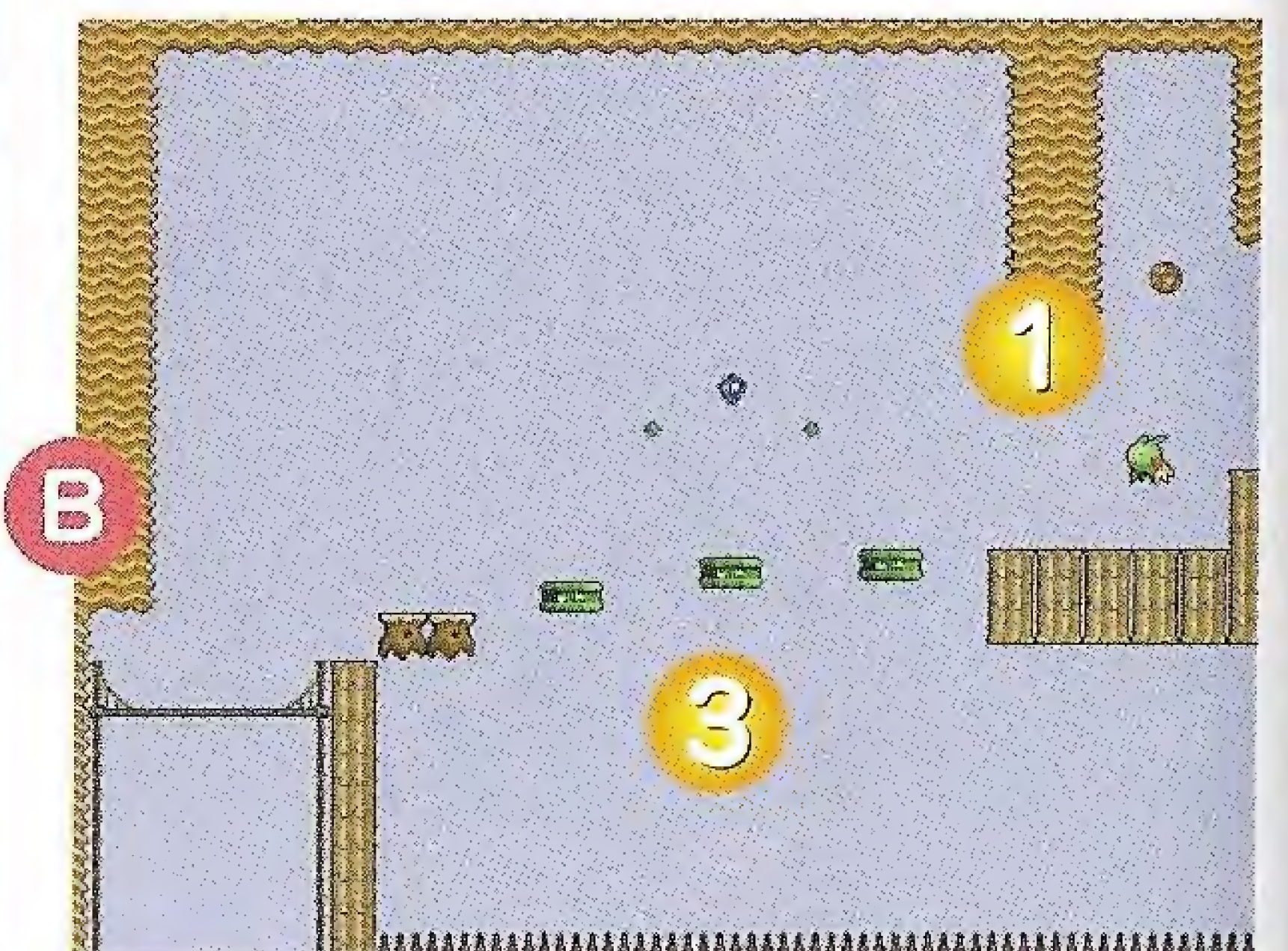
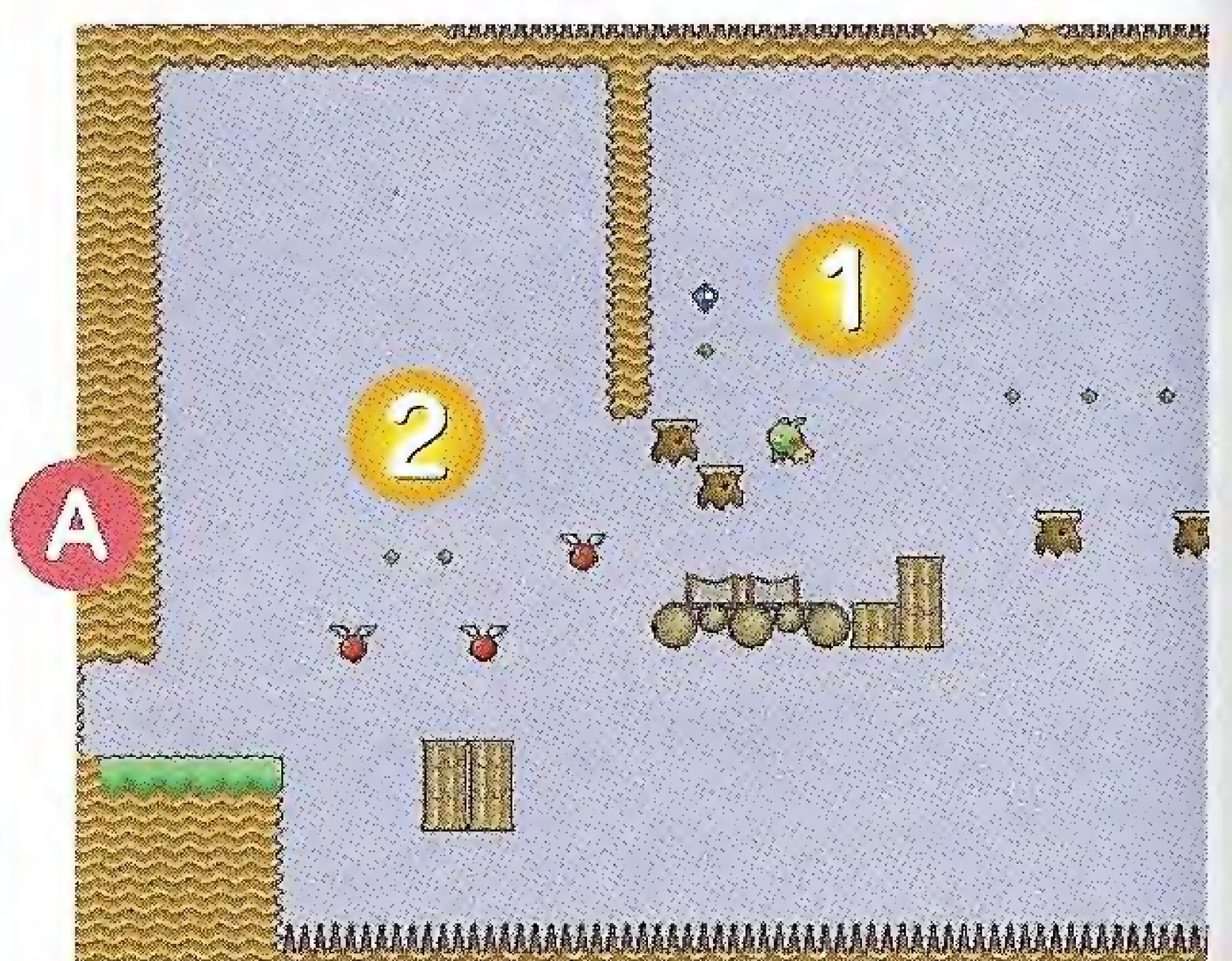


3 床の動きに合わせて慎重にジャンプしよう

これまでのビジョンとちがい、落下してしまうと、それだけで一発死になってしまう。1回のミスが命取りになるので、動く床に飛び移るときは要注意。ジャンプ距離の調整には、空中移動を使おう。

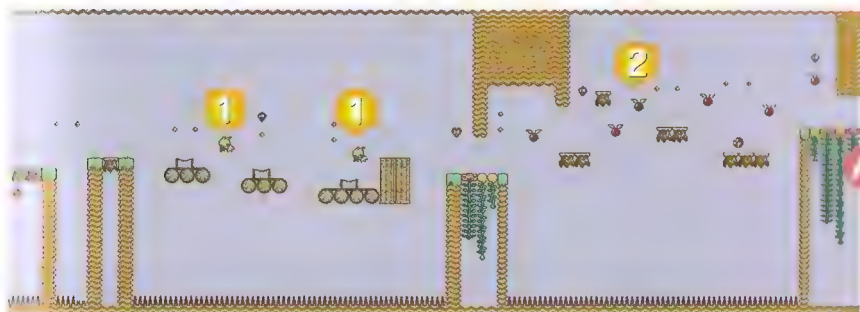


←上下に動く床の間を飛び移る場合、高いほうから低いほうへ飛び移るのがもっとも安全な方法だ。



1 フラムウで2段ジャンプ

ビジョンを通じて強制スクロールとなるため、操作
のタイミングが厳格。フラムウをこみ、そのまま3度
ジャンプできればOK。もしも、ミスがなければ
1度からの2段ジャンプでも十分な。まずは、
2段ジャンプのミスを減らそう。



VISION I-7

ビジョン I - 7

ワールド 1 最後のバズルステージ。月の扉の上にある月のかけらは、他の通路を回らないと取れない。

出現アイテム

鍵 = 1個

心 = 2個

コイン = 2個

4 トゲがあるので落下に注意

月のかけらは、ロープで降りたあと、ハネを使って高くジャンプして回収するのがおススメ。ロープを降りる途中で月のかけらが見えるので、ジャンプして取りたくなってしまうが、下にはトゲがあり、とっさに空中移動でもしなければダメージを受けてしまう。



1 タイミングよくAボタンを押して高くジャンプ。ハネの性質を活かそう。



1 上下に動く床を利用しよう

ムサカハコを持って動く床に乗り、最上部まできたら右の足場に向かってジャンプ。カキのところに当たって2倍ジャンプしよう。動く床から飛び移るときに、まちがって2倍ジャンプをして、ムサカハコを放してしまうように注意しよう。



1 ハコとムサカハコを使えば、右側を滑って上の段に落ちることもできる。

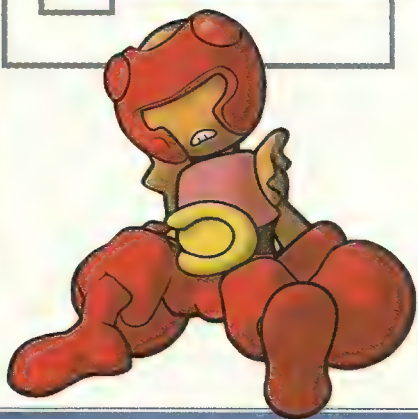
3 ハコを動かして アイテムを回収

三角の月のかけらを取るために、ハコを動かすことがポイント。まずは、グミにつまみついてからジャンプして左側へ。そこから、ハコを右に向かって投げる。このハコを使って2段ジャンプをすれば、月のかけらを回収できるはずだ。その後、三角のはしごを降りるために足場が必要になるので、ハコを左側に投げ返そう。



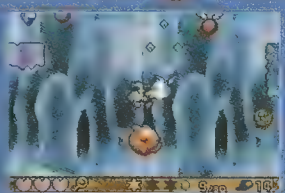
ここでは右でハコが必要になるため、まず右に投げ、その手をすくってハコをここに持ってくる。

右側から投じたハコを左側にもって戻すことで、ハコで2段ジャンプしてとれる。



2 動くグミをショットしよう

まずは、2段ジャンプして中央のグミにぶら下がり、左右のグミにつかまるタイミングを計ろう。左右のグミは動いているが、自分のぶら下がっているグミにもっとも近づいたあとが狙い目。離れていくグミを追いかけるようにジャンプし、早めにショットしよう。

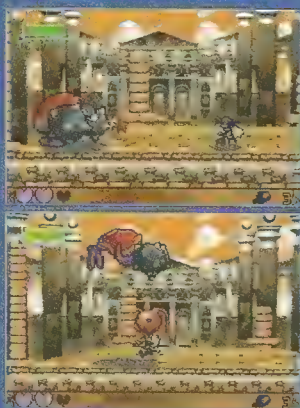


1. 中央のグミにぶら下がり、左右のグミにつかまるタイミングを計ろう。左右のグミは動いているが、自分のぶら下がっているグミにもっとも近づいたあとが狙い目。離れていくグミを追いかけるようにジャンプし、早めにショットしよう。

BOSS World I チップル

後ろに回りこんで
背中を狙おう

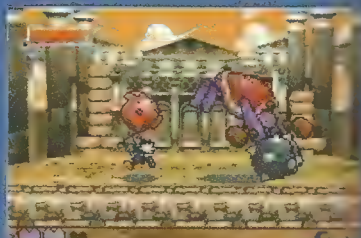
チップルの弱点は背中。相手がジャンプ攻撃してきたら、その下をくぐって背後に回ろう。クロノアが攻撃に使うムウは、画面の左右のどちらか、クロノアから遠いほうから出現する。



一正面からムウを拾ってもガードされてしまう。必ず背後から攻撃しよう。

「ジャレ」や「ド」をくぐって背後に回り、ガードを破る。必ず背後から攻撃しよう。

攻撃パターン



高くジャンプしてから、両手の鉄球で攻撃してくる。チップルがジャンプしたときにクロノアが立っていた場所を狙ってくるので、左右に移動するだけで簡単にかわせるはず。背後にこむチャンスと考えよう。

攻撃パターン



回転しながら飛び上がり、地面に両手を叩きつけて、左右両側に炎の波を出す。炎の波は、発生してから距離が離れるにつれて勢いが衰えていくので、攻撃地点から離れておけば、ムウを持ったままでもジャンプでかわせる。

攻撃パターン



クロノアのほうに突進してくる。かわすには、2段ジャンプが必要。しかし、ムウを正面から拾うとチップルがガードし、この炎を止めることができる。どちらにしても、ムウを捕まえておくことが必須。

World 2

プレアミル

～不協和音に悩む街～



プレアミルが誇る歌姫ムジカが、人々の魂を痛める歌を歌っている。
ムジカの熱くて美しい歌声に、いったいなにが起きたのだろう……。



VISION 2-1

ビジョン 2 - 1

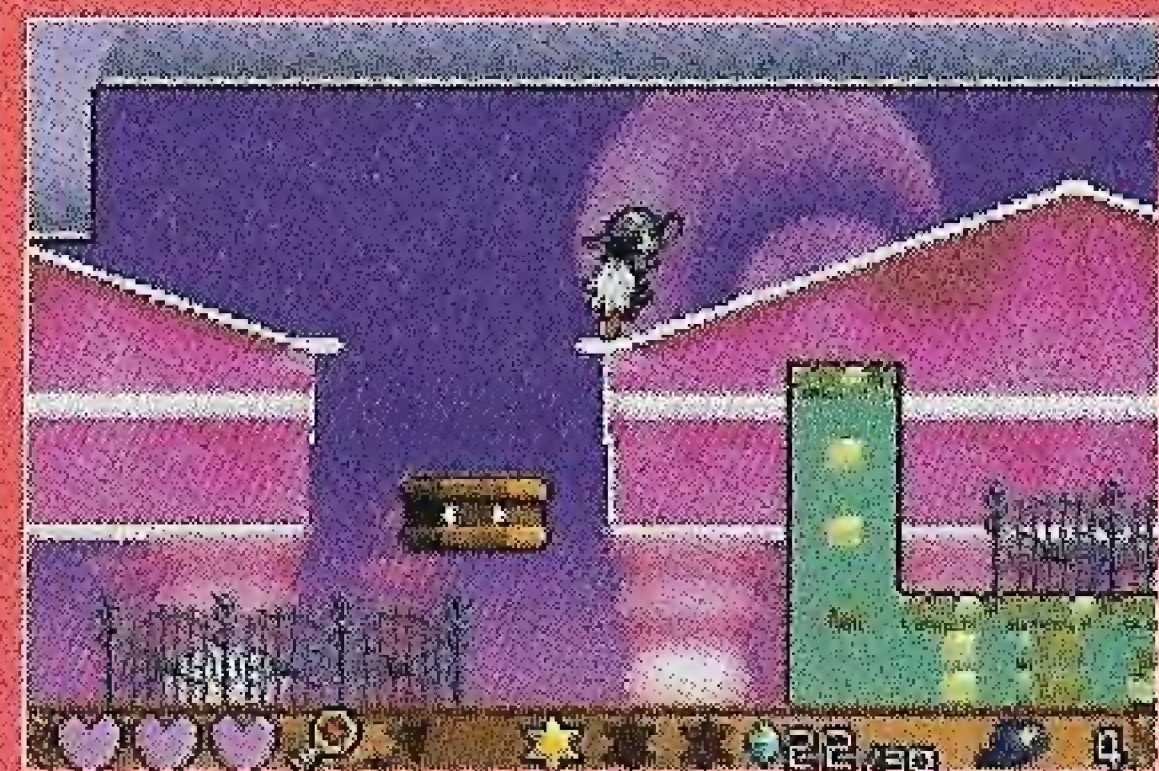
クロノアを吹き上げる風が初登場。敵を持ったまま上に登ったりハコでさえぎったりと、風の活用範囲は広い。

出現アイテム



2 動く床で風を越えよう

右へ進むには、風を越えなければならない。そこで、動く床に乗って進もう。動く床に乗るには、わざと風に飛ばされ、動く床が下を通るまで待つのがもっとも簡単だ。動く床が風をせき止めると、落下したクロノアは、そのままこの動く床の上に着地するのだ。



↑風を越えたら、足場から右へジャンプして先へ進もう。



4 ハコをどかしてアイテムを回収

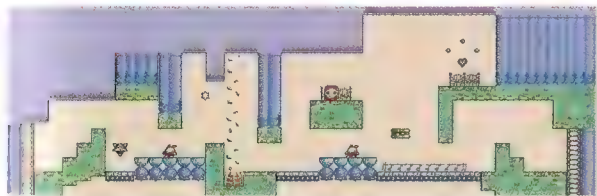
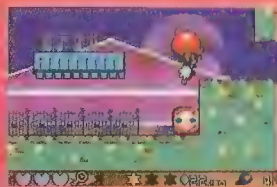
風抜け床にあるハコを使って、アイテムを回収しよう。ビジョンクリアに必要なカギは、ハコで2段ジャンプして取る。ハコをどかすと風がいちばん上まで通るので、それを利用して1UPを回収。さらに、扉の左側にハコを投げて運び、夢のかけら(大)を入手。



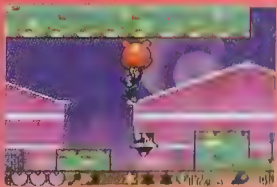
↑カギを取ったあとも利用するので、ハコは左側へ運んでいこう。

3) ハコをササルンの上に乗せる

のルンペンとバコを捕ま、その上に乗って下に落ち、乗った者がバコを落とせば、足の踏者の脚に、その足を足踏にすれば、と戦った。バコを落とす、かけ足の下まで下れるようにある、また下へ、と足で踏み、上へジャンプの繰り返しを繰り返す。



ムウを壊さず持っていこう



VISION 2-2

ビジョン 2-2

シャッターを開けるスイッチが登場するビジョン。ほかにも、風やハコなど、特徴のある仕掛けが登場する。

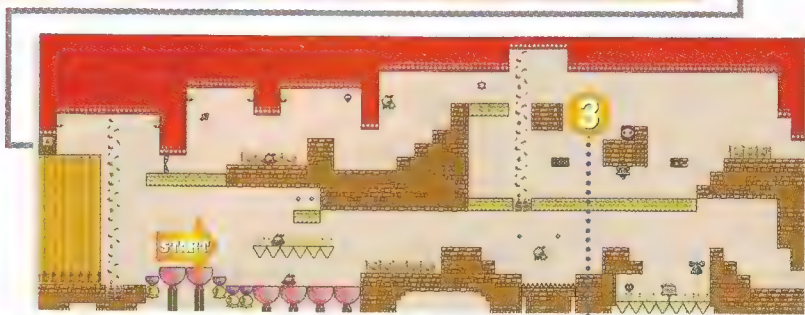
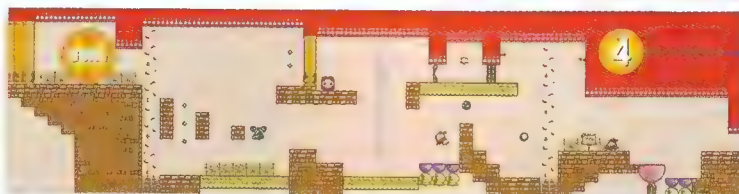
🔑 = 2個

💎 = 3個

🍌 = 2個

4 急いでシャッターまで行こう

この場所のスイッチは、箱に閉鎖されている。まず、箱のかけらを破るために、スイ、すのびにしておからシャッターまで行くまで必要となるだけ跳く必要がある。そこで、山を越え、急に走りながらスイ、すのびに跳かなければならぬ。

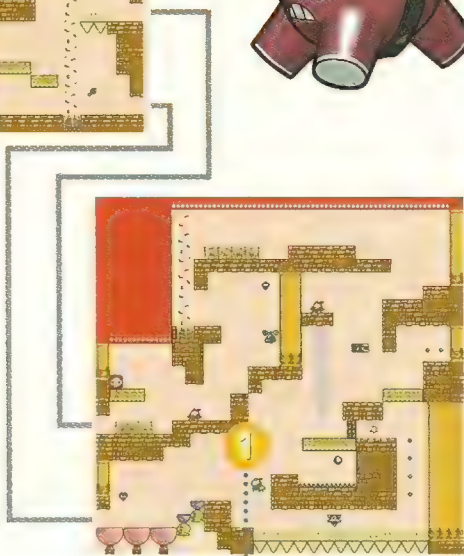
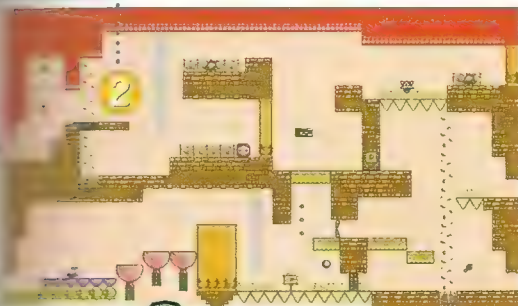


3 一定間隔で風をさえぎる

山かけらを破るためには、風でいっしょにまで飛ぶ必要と、その間を上手に飛ぶ必要はない。川があるを境に走り、この川をたどるに動いている箱の上に乗る。つまり、一定の間隔でハコが川の上を通るとき、風をさえぎってくれる。



足場の下の風を止めよう

[illegible]

敵を投げてスイッチON

「それなら、僕はあなたに、おれが大好きな人になる
—おれは、自分から、リットルと云う美人を
愛するのだ。—が、おれは早くここにゐてほしい。
おれは君のそばで、おれが死ぬことはできない。そ
のときまで、おれは、君と一緒にいよう。」



VISION 2-3

ビジョン 2 - 3

このビジョンでは、風が最大の敵となる。上手にハコを使って、風をさえぎっていこう。

出現アイテム

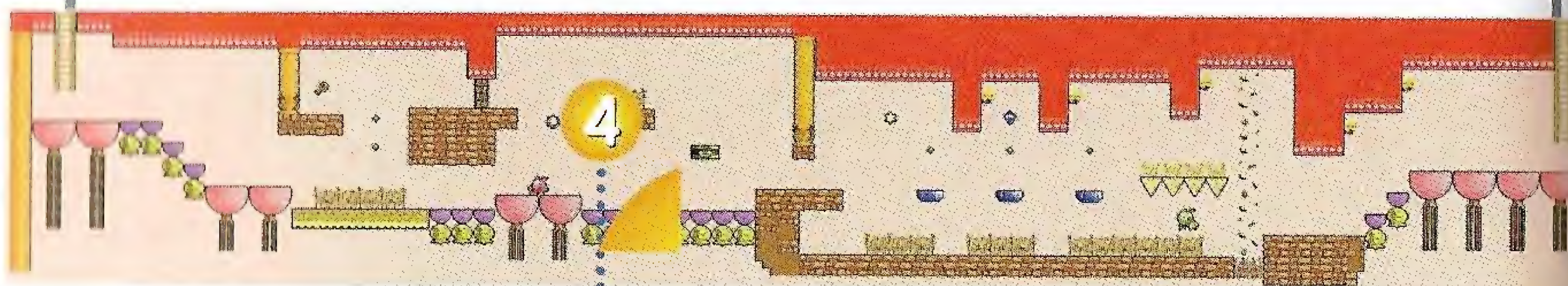
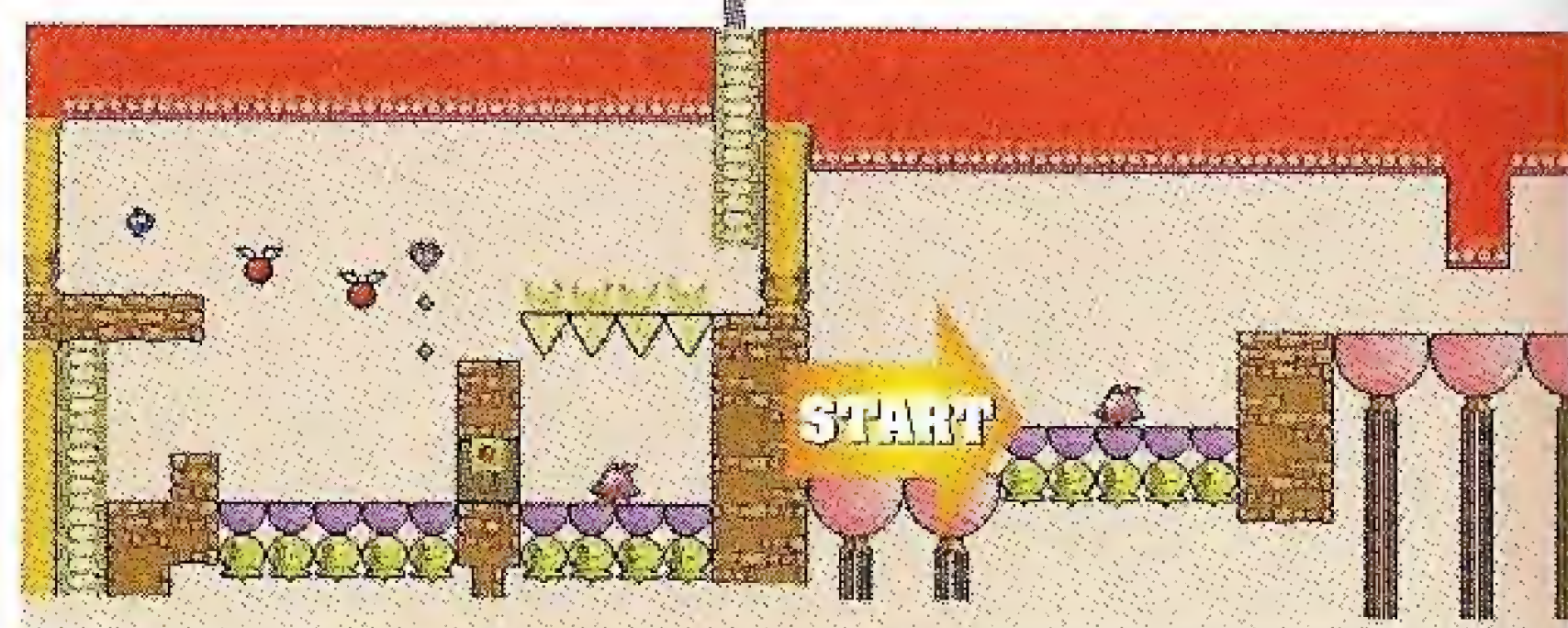
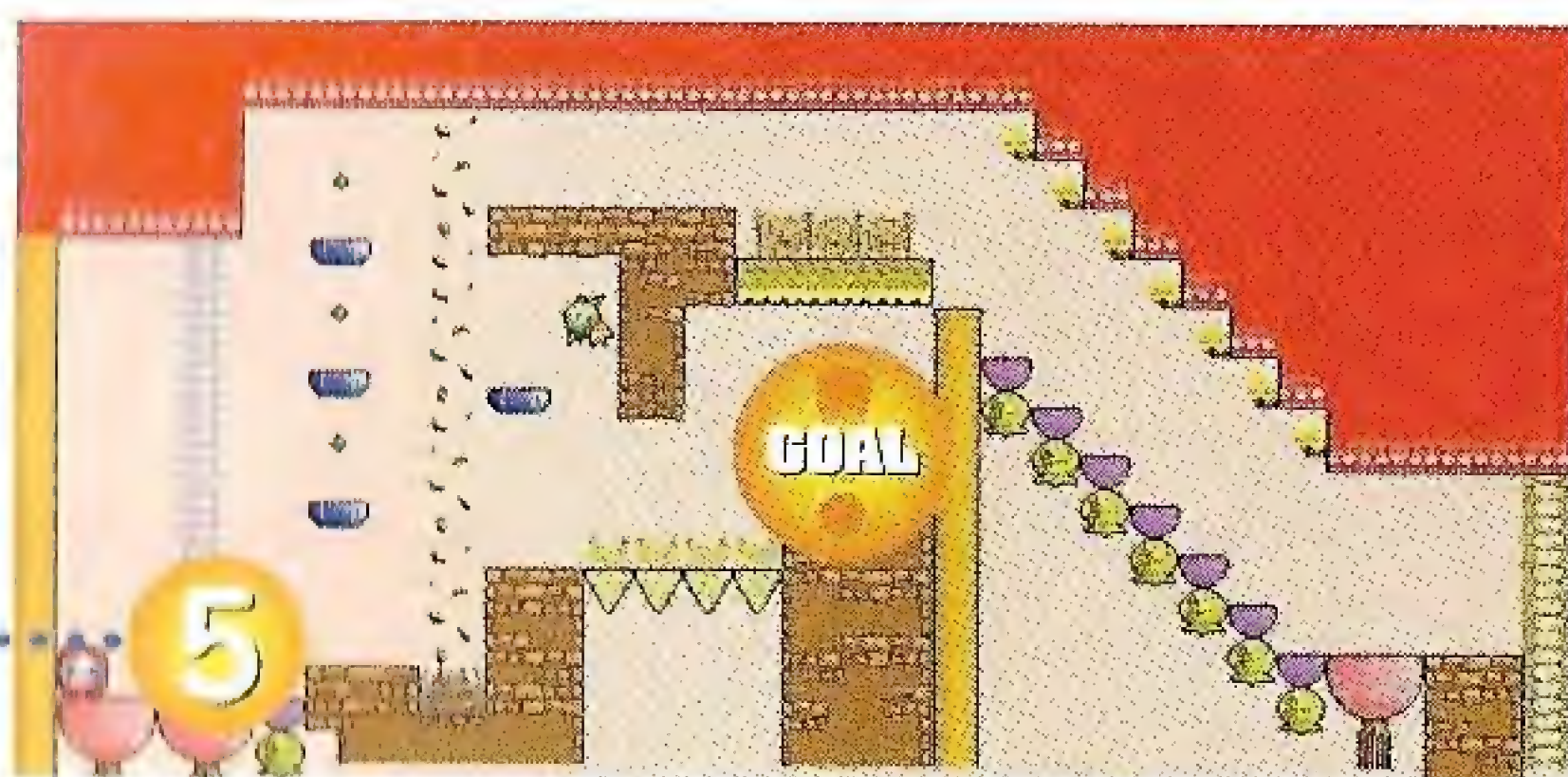


5 風を止めてゴールへ

月の扉に行くためには、まず風をさえぎらなければならない。左下にあるハコで風をせき止めよう。さらに、2段ジャンプが必要なので、左中段の消える床から右側の消える床に飛び移りフラムウを捕まえる。あとは、右に進んで2段ジャンプし、月の扉に行くだけ。



↑右の消える床にジャンプ。床が消えてしまう前にフラムウを捕まえよう。



4 2段ジャンプでスイッチON

カギを取るためには、スイッチを入れてシャッターを開ける必要がある。このスイッチを入れるには、2段ジャンプをしたときに下に飛ばす敵を当てるしかない。下のムウを捕まえて、動く足場で上へ。スイッチの上で2段ジャンプし、シャッターをくぐろう。

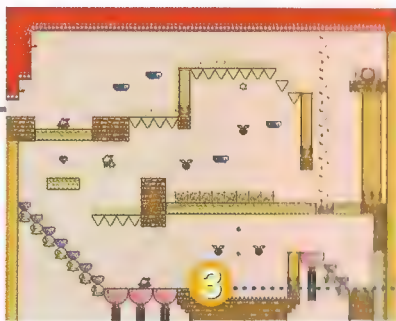
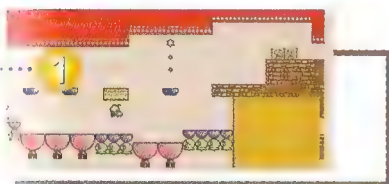


↑スイッチの上で2段ジャンプしたら、シャッターの左に着地しよう。

3) 動くグミの間のアイテムを取る



消える床を渡っていこう



2) じゃまな風は止めてしまおう




VISION 2-4

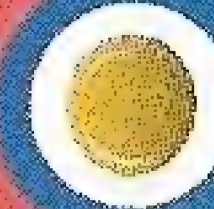
ビジョン 2 - 4 (アクション面)

クリアするだけなら、非常に簡単なフロートボード面。
手応えを求めるなら、全アイテムの回収をめざそう。

出現アイテム

 = 0個

 = 5個

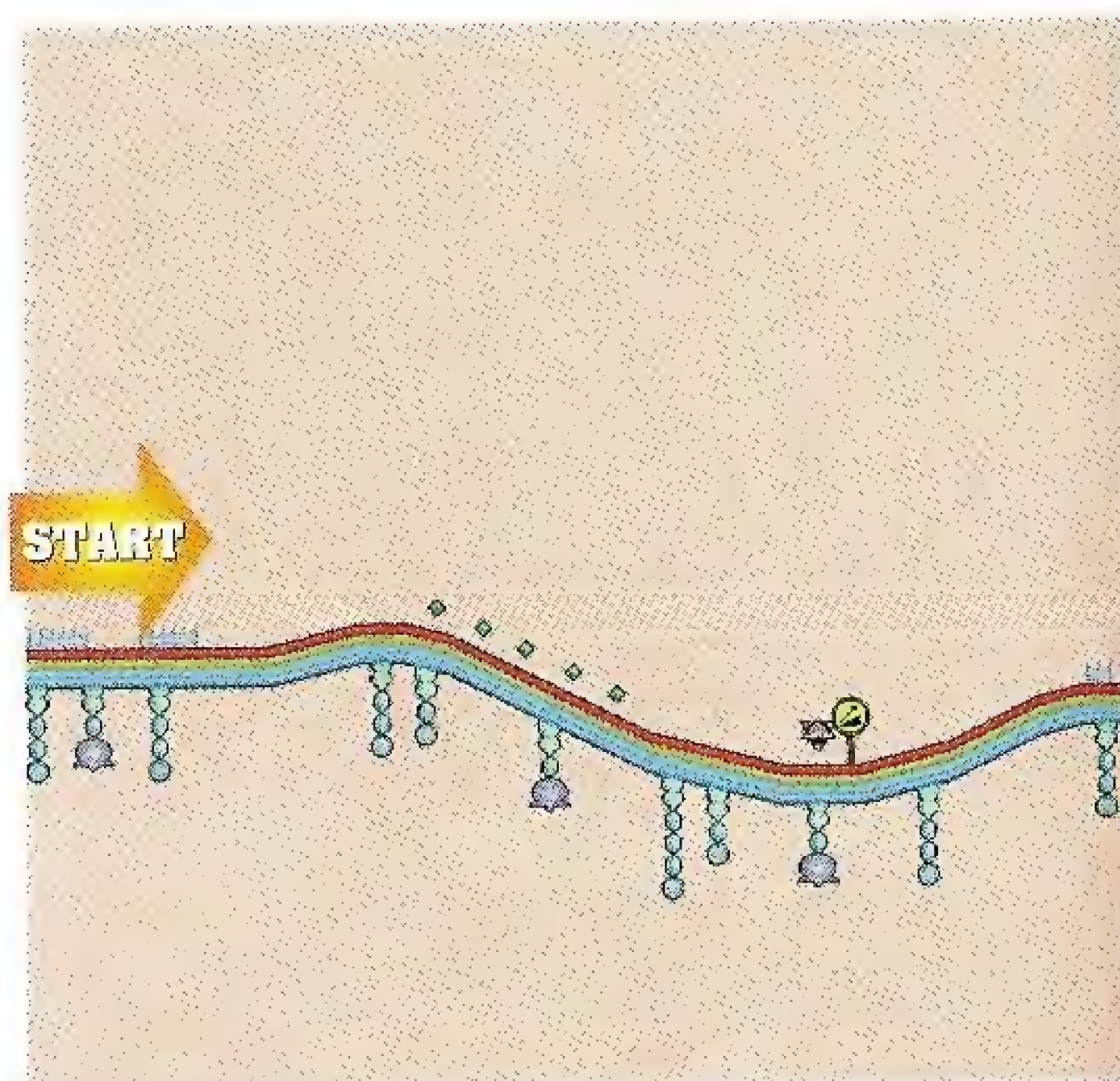
 = 3個

1 メガササルンを避けて 空中移動する

メガササルンの上をなぞるように、アイテムが並んでいる。これをすべて獲得するためには、メガササルンを飛び越えるような軌道を描くこと。ジャンプだけではなく、空中移動もする必要がある。



←フロートボードに乗っている
ので、かなり長い距離を空中移動できる。



2

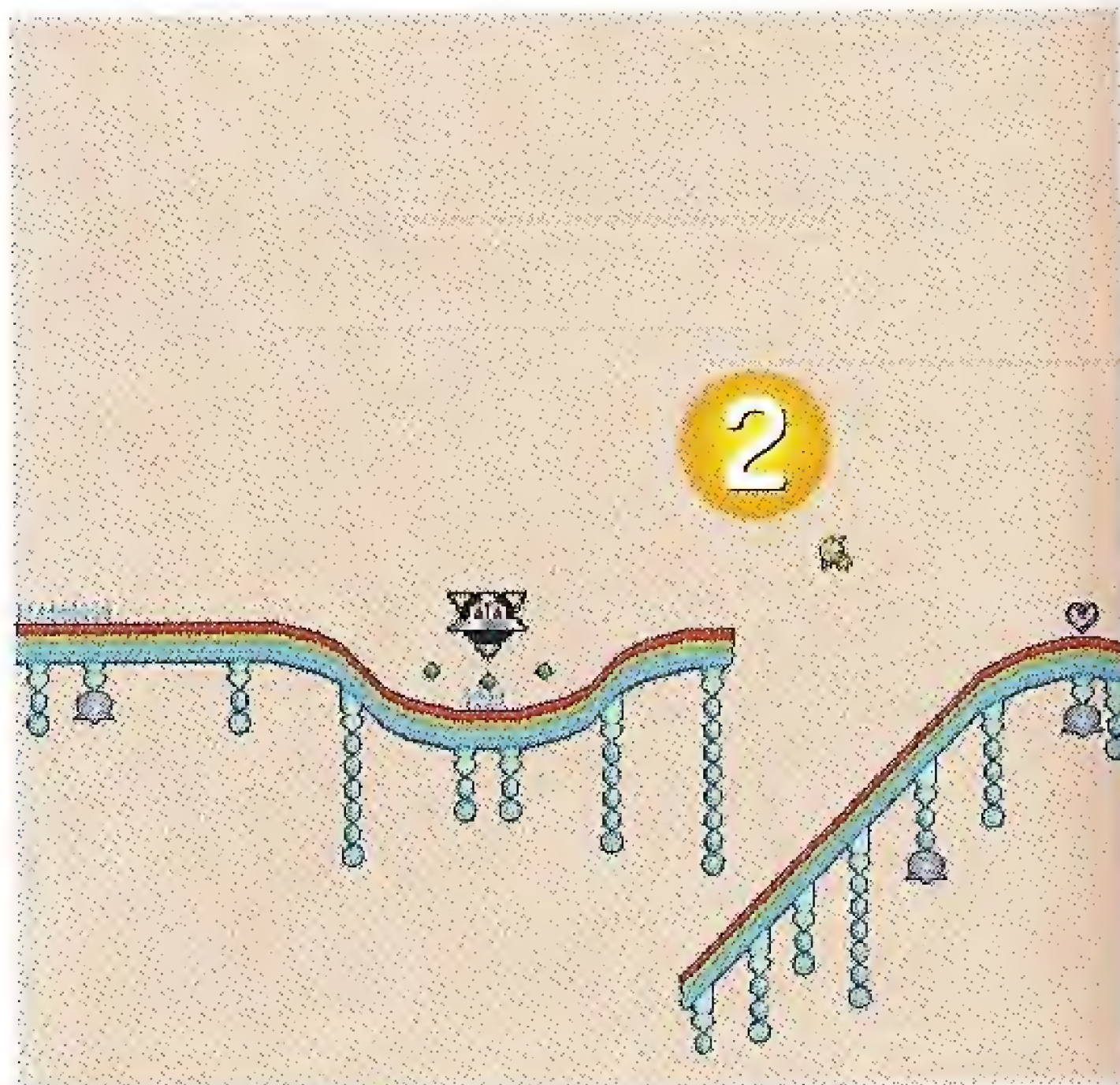
2 フラムウを持ったまま すべっていこう

左側でフラムウを捕まえたあと、実際に2段ジャンプするのは、画面が切りかわる直前。移動距離が長いので、そのポイントへ行くまでに、2段ジャンプをしてしまわないように気をつけよう。

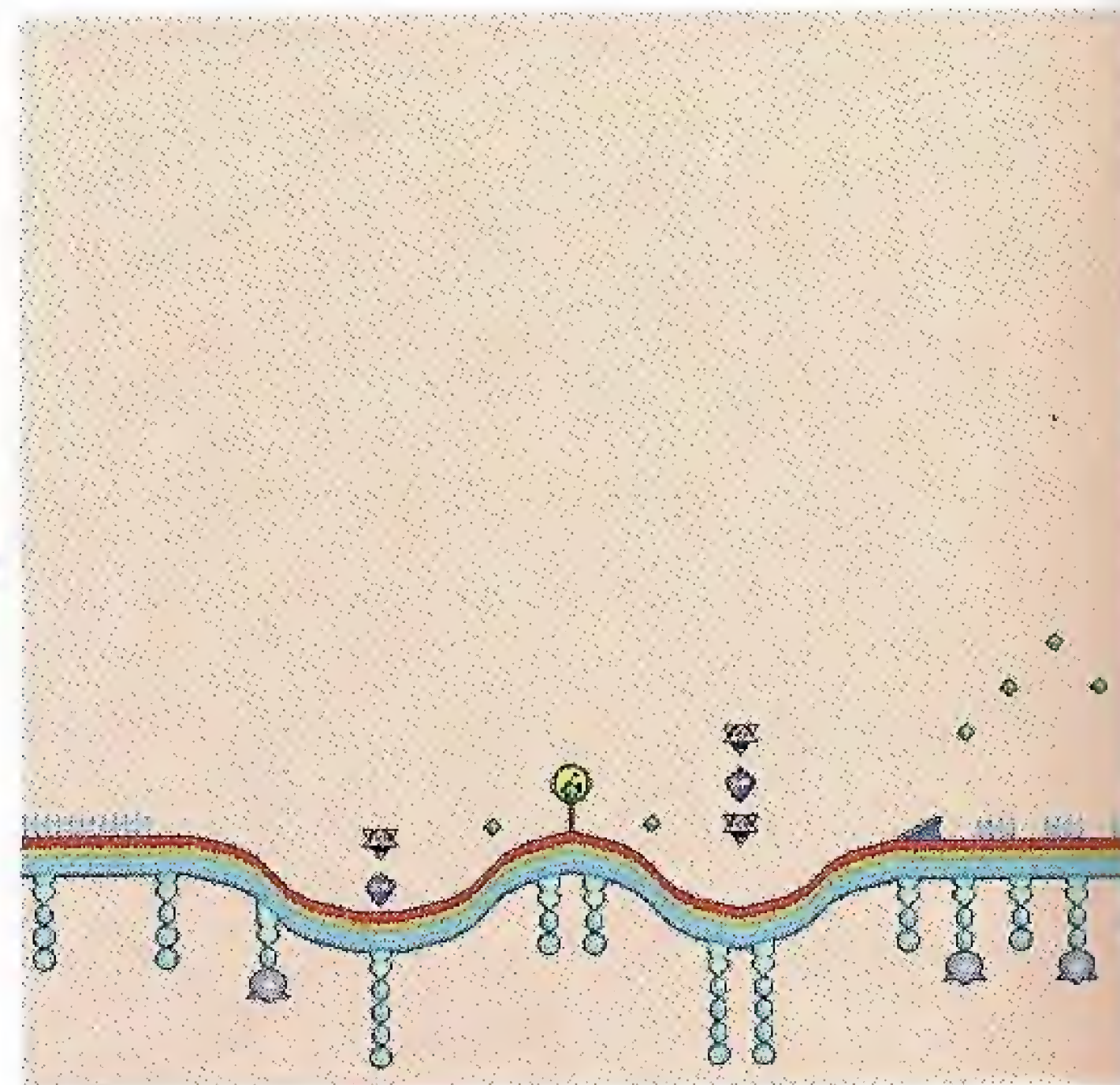


←この位置まで
フラムウは放さないこと。アイ
テムの少し下で
2段ジャンプし
よう。

A



B



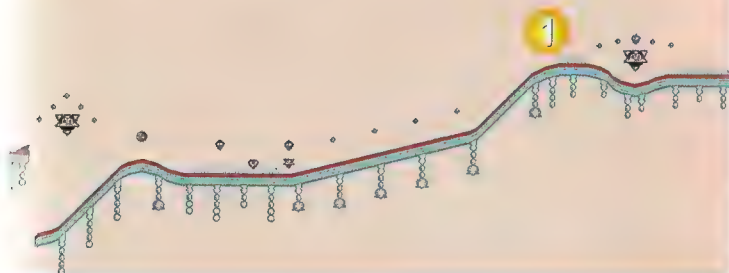
3

メガササルンを飛び越そう

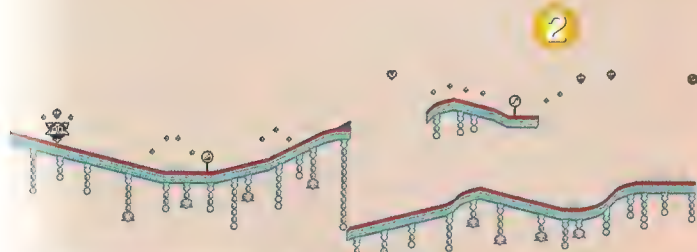
メガササルンの上にアイテムがあるので、2段ジャンプで飛び越さなければならない。すぐ左のムッポードーズを使ってジャンプすればよいので、それほど難しいはず。タイミングを計ってあわてずに2段ジャンプすれば、アイテムを取ることができるだろう。



メガササルンの少し上くらいで、2段ジャンプをするのがおすすめ。



A



B



VISION 2-5

ビジョン 2 - 5

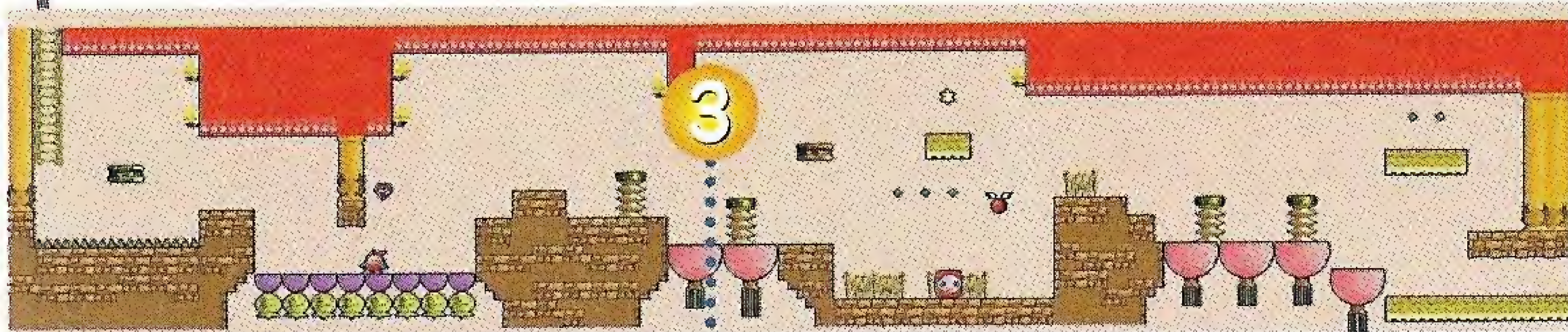
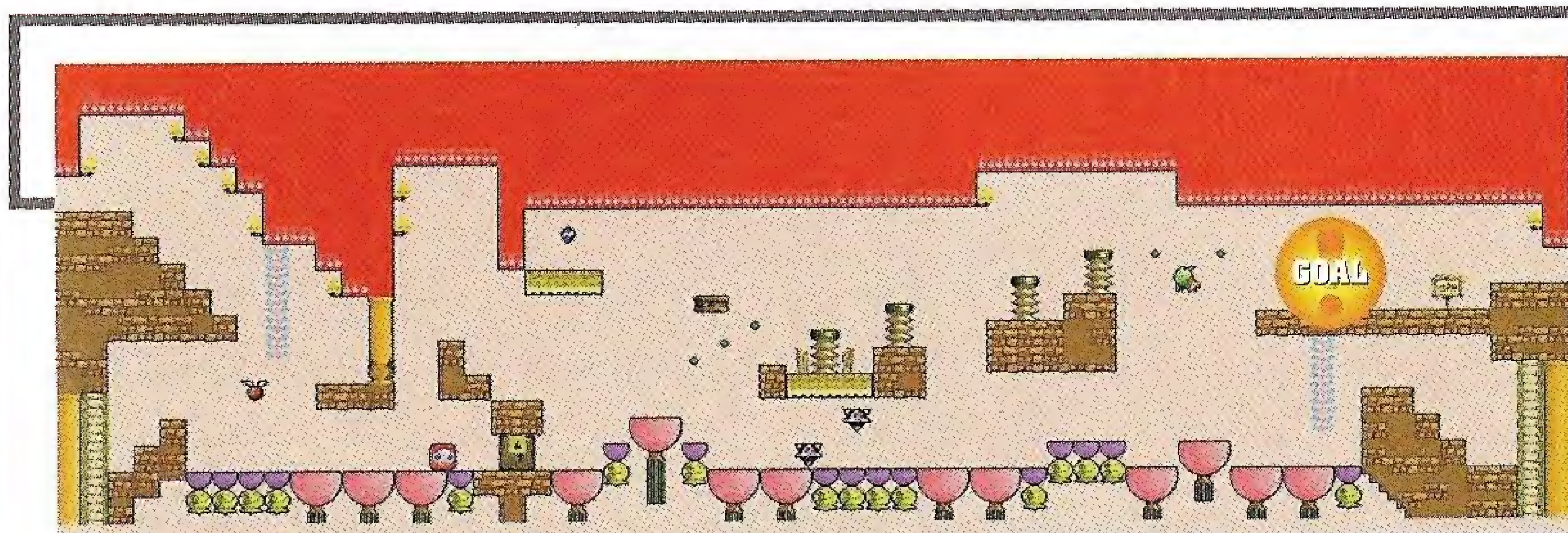
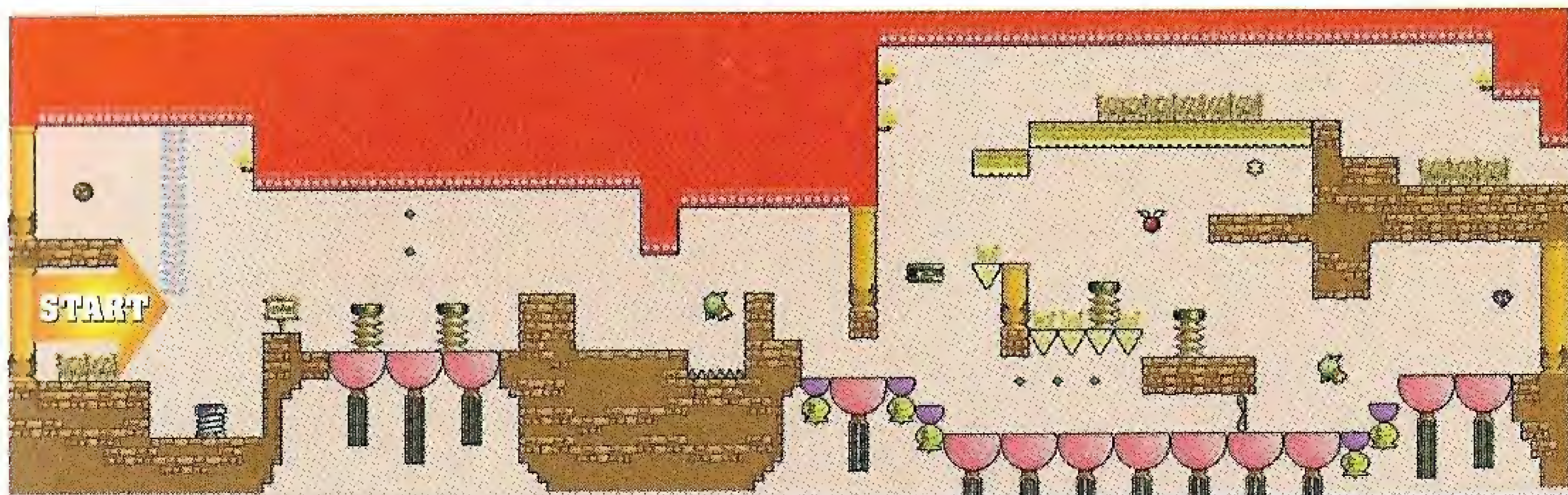
このビジョンでは、天秤が初登場する。ハコや、クロノア自身を重りにして、天秤の高さを変えよう。

出現アイテム

鍵 = 2個

心 = 4個

コイン = 2個



3 天秤から動く床へジャンプ

月のかけらがある足場に行くには、動く床に乗らなくてはならない。まずは左の天秤に乗って、右の天秤を押し上げよう。このあと、右の天秤の上に飛び乗り、動く床へジャンプする。動く床がこちらへ向かってくるタイミングが狙い目だ。



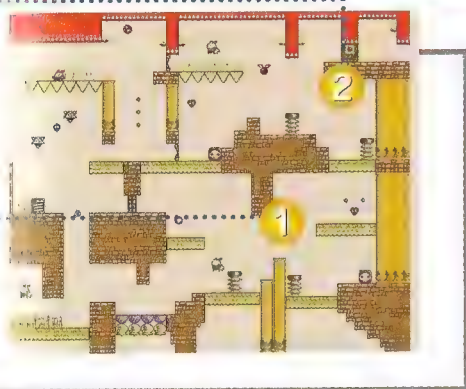
↑クロノアに当たると動く床が戻ってしまうので、高い位置をキープしたい。

2 投げたハコを天秤の上に乗せる

まず、ハコを左の天秤の上から右の天秤の上に投げ渡す。右の天秤が高くなったら、グミを捕まえてこの足場に集り、プラットフォームを捕まえる。プラットフォームを投じて天秤に乗り、右側にいる。スイッチの上で2回ジャンプすれば、シャッターが開いてカギを取れる。

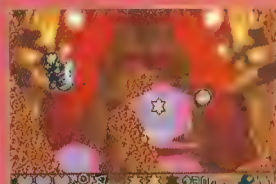


プラットフォームを投じて足場に集り、プラットフォームを捕まえて、右側にいる。

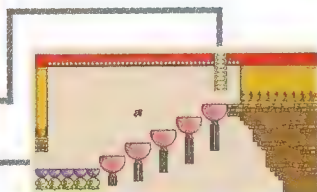
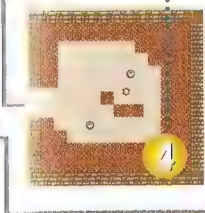


4 回転部屋を回してみよう

この部屋は、回転する部屋。この部屋に入ってから、時計回りに回すことができる。時計回りに回すことで、異なる角度に見える。



この部屋は、回転する部屋。この部屋に入ってから、時計回りに回すことができる。時計回りに回すことで、異なる角度に見える。



1 天秤を足場にしよう

左上のスイッチを押して、カギを開く。まず、足場が必要。左の天秤にハコを乗せることで、右の天秤を高くし、足場にしよう。そこから、プラットフォームを捕まえてスイッチの右側。スイッチの上で2回ジャンプすれば、シャッターが開いてカギを取れる。



プラットフォームを捕まえて、スイッチの右側。スイッチの上で2回ジャンプすれば、シャッターが開いてカギを取れる。

VISION 2-6

ビジョン 2 - 6 (アクション面)

2回目のアスレチック面。ひとつひとつのアクションは難しくないが、時間に限りがあるのでやっかいだ。

出現アイテム

鍵 = 0個

心 = 4個

コイン = 6個

1 グミから飛んでグミに戻ろう

グミからジャンプして夢のかけら（大）を取ったら、空中で方向をかえてそのままグミをショットしてつかもう。いったん着地したあとで再度ジャンプしてつかまるのに比べ、時間に余裕ができるはずだ。



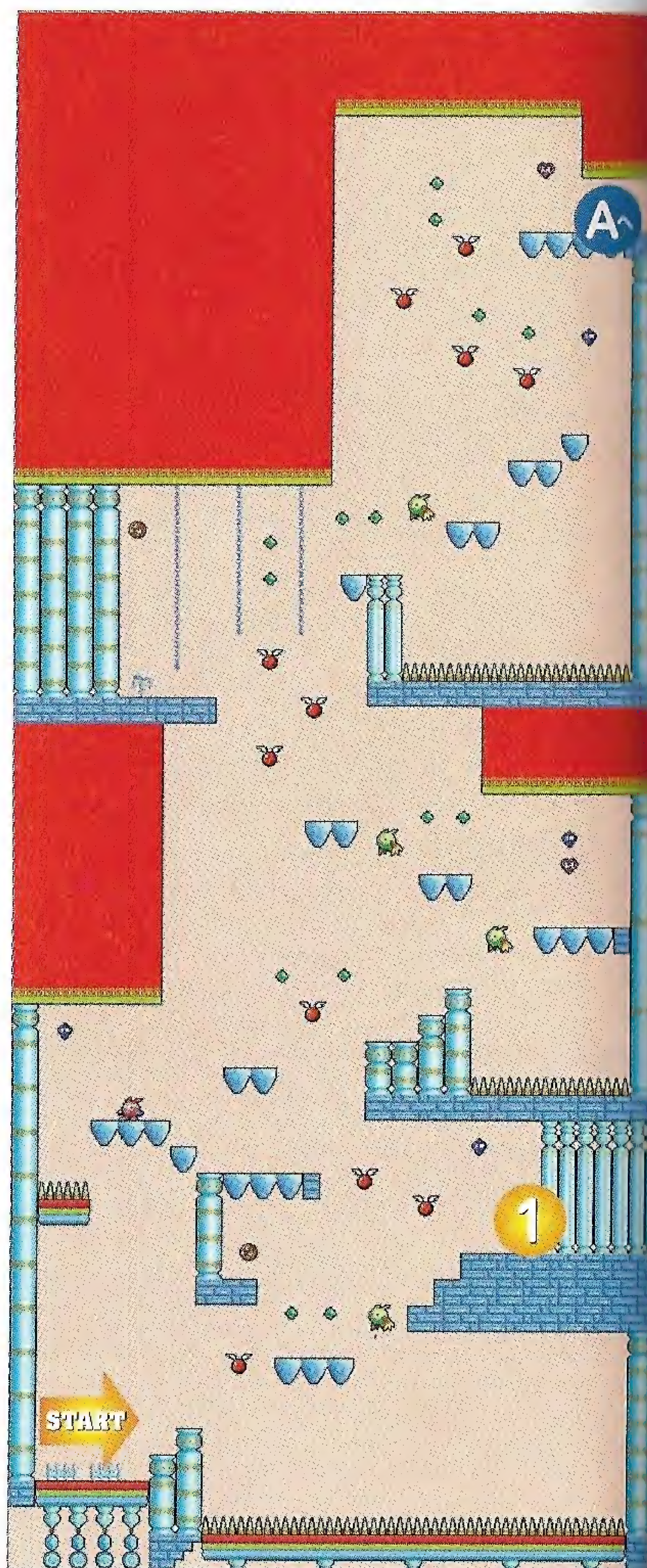
→グミにつかまるには、少し早めのタイミングでショットするとよいだろう。

2 飛び移りながらアイテムも取る

フラムウを捕まえ、右の足場に乘って夢のかけら（大）を回収。次元の穴が見えたら、すぐにショットしてフラムウを引きずり出そう。左の足場へ2段ジャンプするときは高さを調整し、アイテムも取ること。

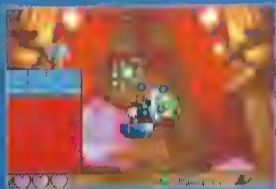


→このあたりで2段ジャンプすれば、同時にアイテムも回収できる。

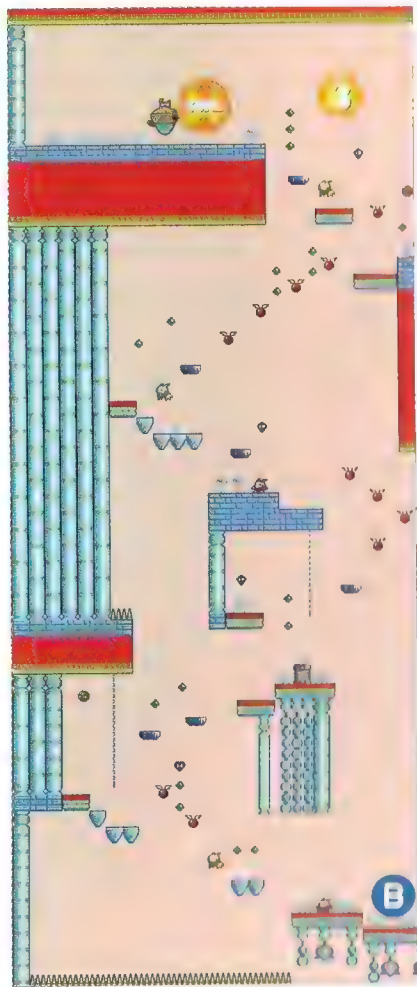
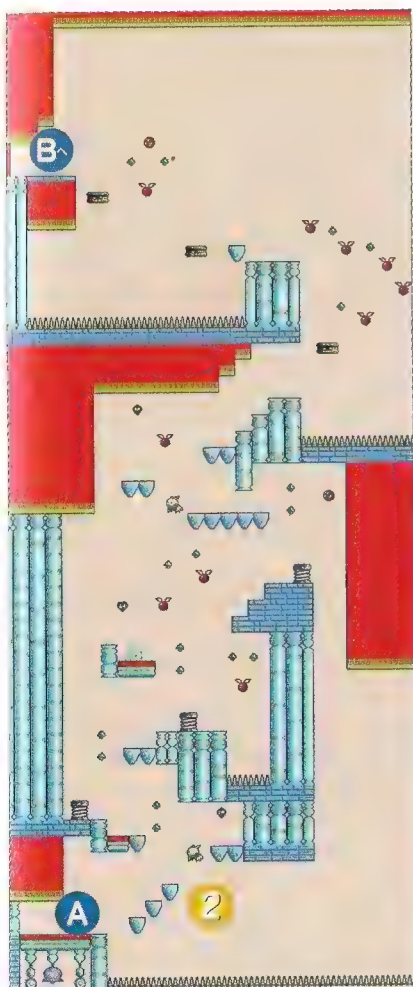


3 同じフラムウを3回ショット

1回目のショットで捕まえたフラムウで、夢のから
ら（大）を取る。復活したフラムウを捕まえたら、消
える床の上に2段ジャンプして乗る。その後すぐに文
元の穴をショットして3回目のフラムウを捕まえ、ア
イテムを取りつつ、消える床から左のゴール地点へ。



1発いでフラムウを捕まえ、床が消え
る前に2段ジャンプをしよう。



VISION 2-7

ビジョン 2-7

何度かスタート地点に戻り、異なる扉を開けて先に進む
ビジョン。スタート地点の地形を覚えておくとうる楽になる。

出現アイテム

鍵 = 3個

心 = 3個

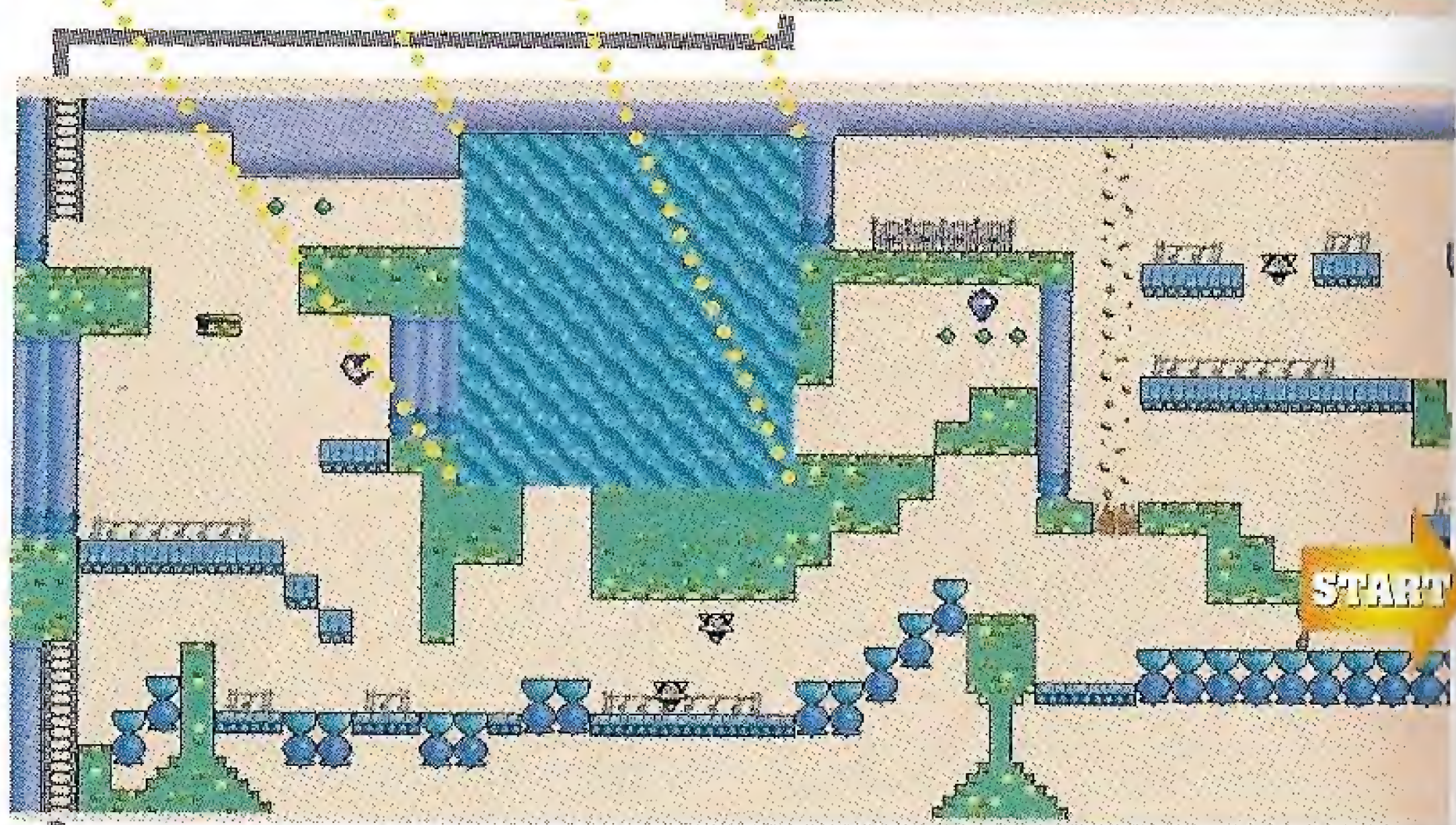
コイン = 0個

3 奥にはアイテム入口を探せ

この回転部屋は入口がわかりにくいので、注意が必要だ。部屋を回転させて右側へ抜けると、大小の夢のかけらを回収することができる。



↑部屋を回転させるときは、ムウの落ちる場所に気をつけよう。



1 ハコを取り出して右下で足場にする

月のかけらを取るには、このハコがポイント。フラムウを捕まえ、上の足場を通ってシャッターへ。スイッチへとフラムウを投げて、ハコを取りにいこう。このハコを運び、右上のササルンに乗せて下へ移動する。右下のササルンの上にハコを投げれば、そこを足場にして月のかけらを取ることができる。



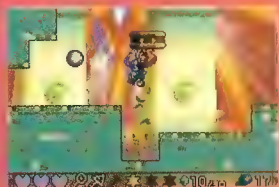
←フラムウをスイッチに投げるとシャッターが開くので、ハコを取りにいける。



←右下のササルンの上にハコを乗せる。左の足場から空中移動して上に乗ろう。

2 風の中からスイッチを入れよう

コマと月のかけらを奪う重要なイベント。まず、壁に隠れているスイッチを探そう。風の吹く方向は、その時と風向きがかわるたびにコマと月のかけらと風向きがかわる。風向きがかわるたびに、コマと月のかけらを奪取しよう。



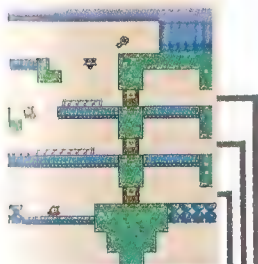
このスイッチを押すと、風の吹く方向がかわる。コマと月のかけらを奪取しよう。

4 ハコをササルンに当てる

このスイッチを押すと、コマと月のかけらを奪取しよう。このスイッチを押すと、風の吹く方向がかわる。コマと月のかけらを奪取しよう。



このスイッチを押すと、風の吹く方向がかわる。コマと月のかけらを奪取しよう。



BOSS World 2

ムジカ

風に運搬してムジカをかわし
弱点がめがけてムウを投げる

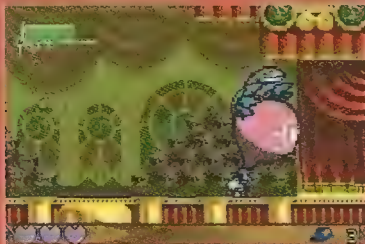
ムジカの体に当たらなければ、ダメージは受けない。風に巻き上げられてムジカにぶつからないように、移動には細心の注意を払おう。風を使わなくても、ムジカが低い位置にいれば、通常のジャンプでムウを弱点のおなかにぶつけることができる。



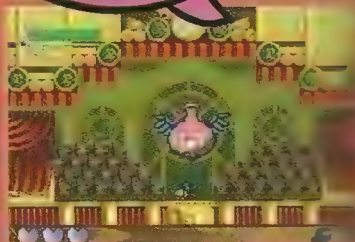
ダメージを受けるとムジカの体は小さくなる。風が止むと、ムジカは元の大きさに戻る。



一度風に巻き上げられ、いちばん上まで飛ばされると、ムジカと風の位置に注意が必要。



基本的にはふわふわと左右を移動するだけ。ダメージを2回与えた状態であれば、地面を歩くクロノアには当たらないので、風で巻き上げられないように注意すれば、ダメージを受けることはないだろう。



口から音符を吹き出してくる。音符の中にはムウが入っているので、音符を食べてムジカのおなかを狙おう。風が強いと移動が制限されるので、一方のムウをすぐに投げ捨て、もう一方を食べて安全を確保しておこう。



ムウがダメージを受けると、音符の威力が激しくなれる。2回音符を食べて、風がじゃまをしてうまく移動できなくなるうえに、ムジカの体も大きくなっていくので、最小限の移動で体当りを避けられるポイントを見つけよう。

World 3

ジオブブ

～鼠えに苦しむ街～



ニンジン嫌いの怪物がニンジン以外の食べ物を食べつくそうとしている。
このままでは、住人まで食べられてしまうかもしれない。



VISION 3-1

出題レベル

鍵 = 1個

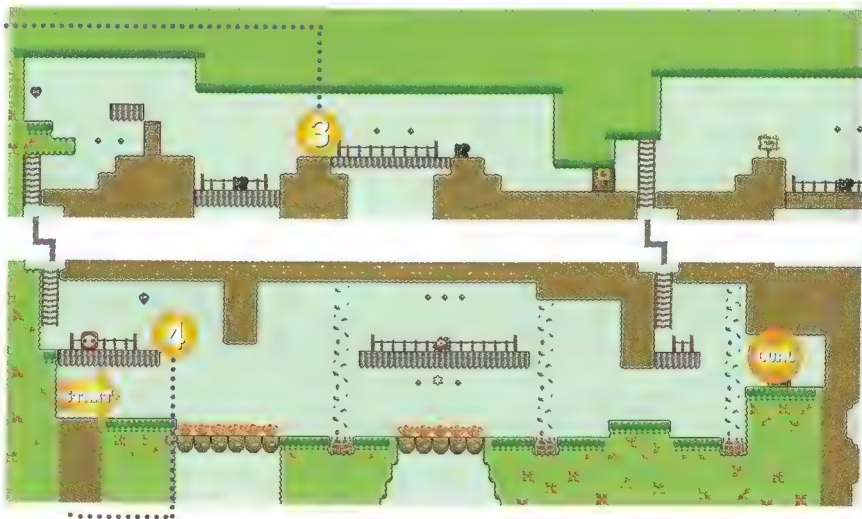
心 = 3個

コイン = 0個

このビジョンではブッピーが初登場。何度も捕まえたり岩を爆破したりしながら、ブッピーの扱いに慣れよう。

3 先にブッピーを投げておく

この先へ進むには2段ジャンプが2回必要となる。ジャンプに必要なブッピーを足場に投げておこう。高い場所にあるブッピーを捕まえ、反対足場に向かって投げたあと、下のブッピーで2段ジャンプ。先ほどと同じようにブッピーで再度2段ジャンプしよう。



4 降りるときはハコを忘れずに

この場所のハコは、必ず持って降りよう。ハコは月のかげらを回収したり、ゴールに入ったりするときに必要な。ハコを忘れて帰るとゲームが強制終了する。うちは問題ないが、風を2つ越えて取りにいかねばならないので、持ち上げたまま降りたほうがよい。



アイテムを回収してから グミにつかまろう

真中のグミにぶら下がっても、下にあ
つかから(大)は取れない。ムウを捕ま
て左端からジャンプし、アイテム
1つたら2段ジャンプ。こうすれば、下
まうずにグミにつかまることができる。



2 ブッピーで爆破しよう

月のかけらを取るためには、じゃまをしている岩を
ブッピーで爆破する必要がある。ブッピーを岩の隣に
置き、カウントが0になるのを待つ。このとき、ブッ
ピーに近すぎると爆発に巻きこまれてダメージを受け
てしまうので、安全な距離を保っておこう。



VISION 3-2

爆弾ハコを利用する最初のビジョン。複数の爆弾ハコを使って、爆発を連鎖させなければならないところもある。

鍵 = 2個

心 = 3個

爆弾 = 0個

3 時限爆破でスイッチON

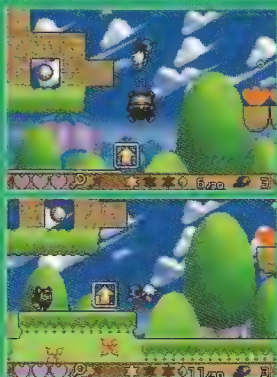
シャッターの向こうのカギを取るのが目的。まず、プッピーをスイッチの隣にセットし、そのあとロープを登って消える床の上へ行く。プッピーの爆風でスイッチが入ってシャッターが開くので、消える床からシャッターを通してカギを回収しよう。



2 爆弾ハコをぶつけて爆発させよう

夢のかけら（大）を回収するには、爆弾ハコをプッピーが歩いている地面の右端に置き、そこから2段ジャンプしよう。

次のエリアに進もうにも、シャッターがじゃましている。プッピーがスイッチの下にくる瞬間を見はからって爆弾ハコを投げれば、その爆風でスイッチが入ってシャッターを開けることができる。



爆発連鎖でスイッチON

爆発を連鎖させてシャッターを開け、月のかげらを
う。まず、風を利用してフラブッピーを捕まえる。
フッピーを2段ジャンプに利用して爆弾ハコを取
り、ハコから風を飛ばし、中央の風の中へハコ
ラブッピーを右に投げれば、爆発が連鎖する。

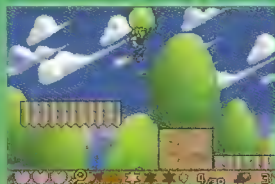


ここから風を飛ばし、中央の風の中へ
まえてきたフラブッピーも投げよう。



ハコで風の中を降りよう

アイテムを回収した後に、中央の風の中へハコ
からハコを取り、中央の風の中を降りていこう。下に降
りてアイテムを回収し終えたらハコを放し、中央の風
で上へ戻る。このフロアから出るには最後に2段ジャン
プが必要となるので、右のフラムウを捕まえておこう。



VISION 3-3

ビジョン 3-3

仕掛けのメインは、ブッピーと爆弾ハコ。ブッピーと爆弾ハコの使い方の、応用編ともいえるビジョンだ。

出現アイテム

鍵 = 2個

心 = 2個

コイン = 0個

1 風の中からショットする

風にいちばん上まで飛ばされないために、途中に見えるグミをつかもう。グミを捕まえるコツは、ショットを早めにあること。クロノアが風に飛ばされているため、風玉も上へと流される。ショットしたところがグミより下でも、飛ばされるうちにつかまれる。



↑ 風で上まで飛ばされないために、グミをショットして抜け出そう。



2 ブッピーを奥まで運ぼう

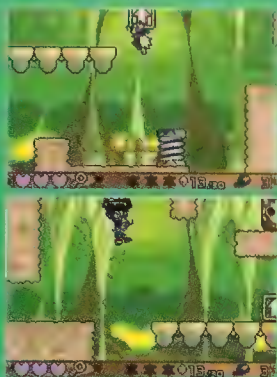
左奥にある岩を爆破するために、風を抜けた下にいるブッピーを、岩まで連れていこう。持ち上げたまま通れない場所は一歩ブッピーを投げ、そのあと捕まえ直して運んでいく。そのとき、手間取ってカウント数が0にならないように気をつけよう。



↑ 何度もつかめるので、投げたり捕まえたりを繰り返して運ぼう。

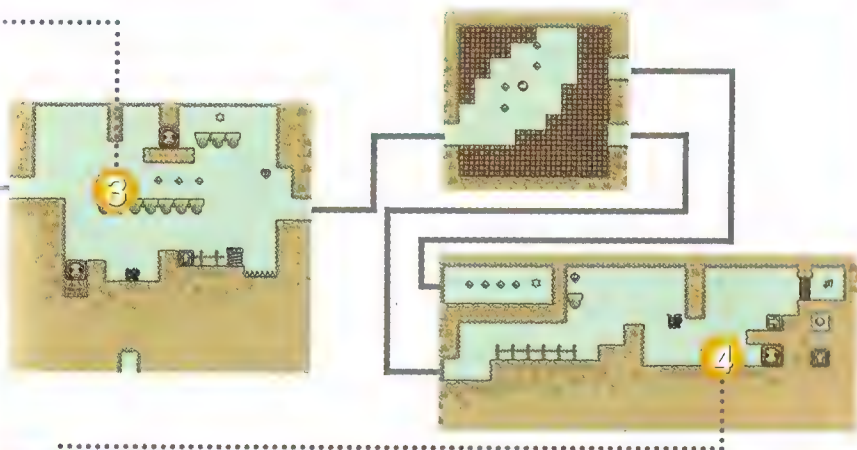
3 ブッピーは風で爆弾ハコはバネで

月のかけらを取るために、まず爆弾ハコを岩の下まで運んでおく。ブッピーを運ぶには、先に左下の岩を壊して風を開放する。ブッピーを捕まえなおして、その風に乗って上の段へ登り、爆弾ハコの隣にセット。こうして岩を爆破したあとは、ブッピーを持っていった2段ジャンプでアイテムを取ろう。



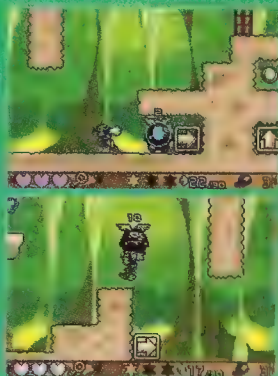
ブッピーは風に乗って、爆弾ハコを運ぶ。爆弾ハコはバネで、岩の下まで運んでおく。

ブッピーを捕まえ、風に乗って上の段へ登り、爆弾ハコの隣にセット。こうして岩を爆破したあとは、ブッピーを持っていった2段ジャンプでアイテムを取ろう。



4 岩を壊して連鎖をセットする

カギを取るには、シャッターを開けるスイッチを入れる必要がある。爆発を連鎖させてスイッチを入れよう。はじめにフラブッピーで岩を爆破。そのあと爆弾ハコを2段ジャンプで取り、岩があったスペースへ投げ入れる。さらにフラブッピーを爆弾ハコの隣へ投げれば、爆発の連鎖が起きてカギが取れるようになる。



ブッピーは風に乗って、爆弾ハコを運ぶ。爆弾ハコはバネで、岩の下まで運んでおく。

ブッピーを捕まえ、風に乗って上の段へ登り、爆弾ハコの隣にセット。こうして岩を爆破したあとは、ブッピーを持っていった2段ジャンプでアイテムを取ろう。

VISION 3-4

ビジョン3-4（アクション面）

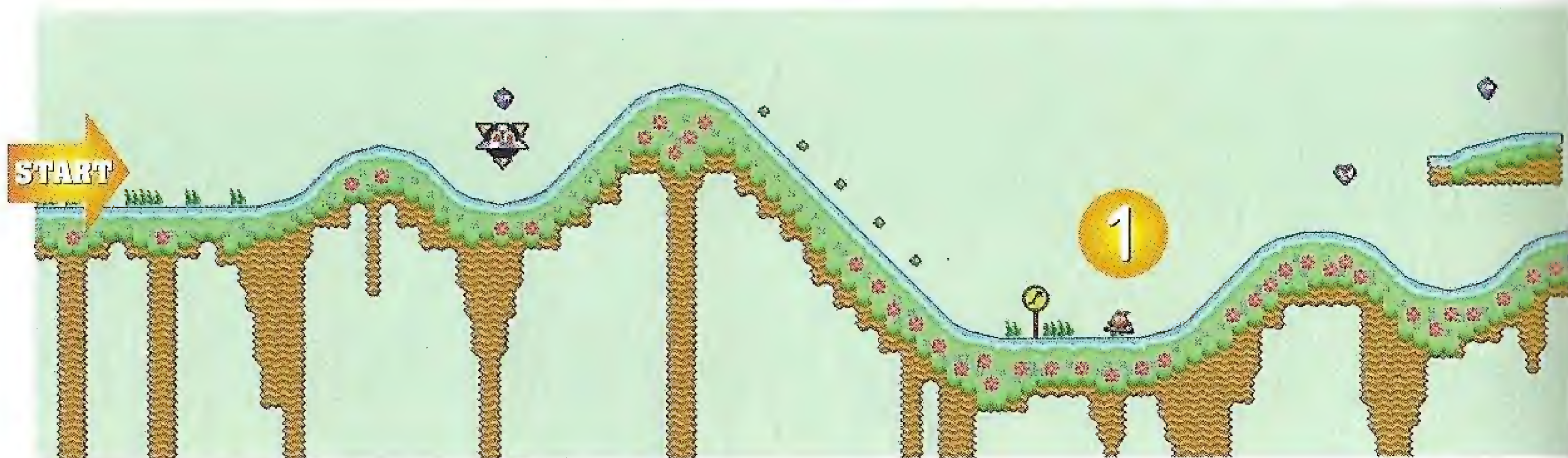
3度目となるフロートボード面。空中の敵を捕まえて、着地せずにジャンプするというテクニックが必要となる。

出現アイテム

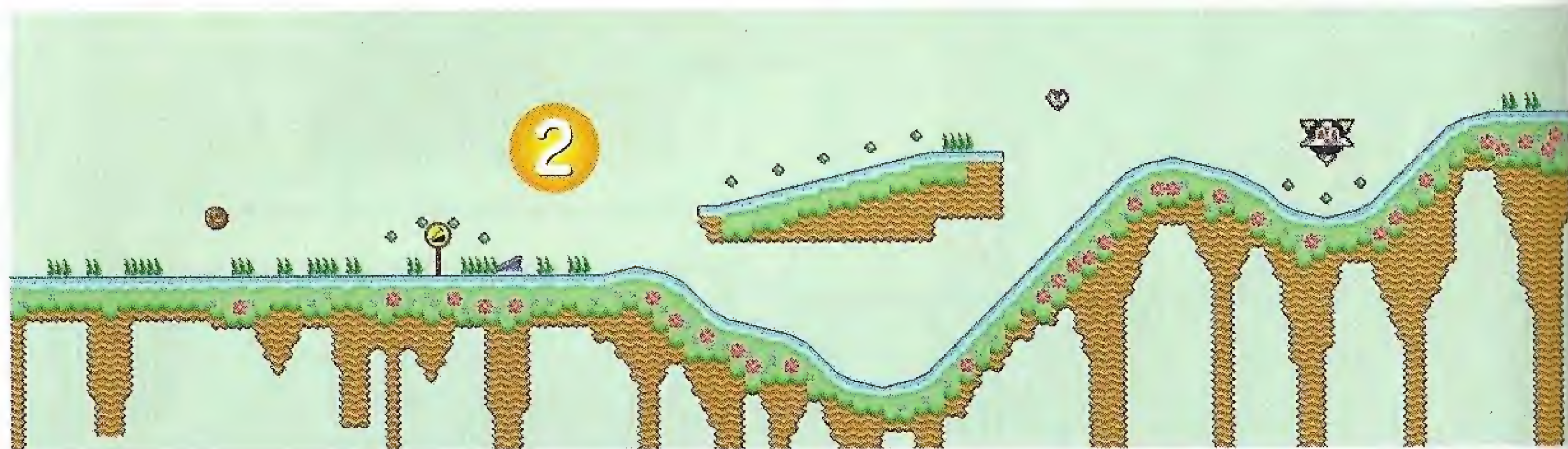
鍵 = 0個

心 = 6個

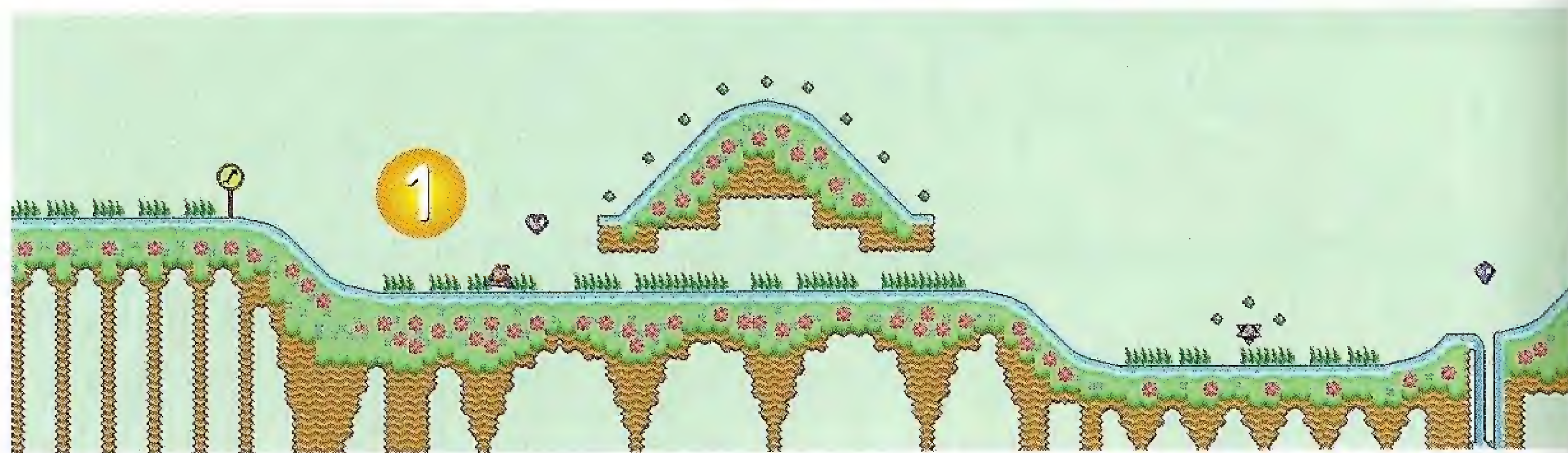
コイン = 3個



A



B



1 標識を見たら要注意

2段ジャンプをする場所は増えたが、基本的なポイントは同じ。前もってムウボーダーズやフラムウを捕まえておき、タイミングを計って2段ジャンプ。敵を捕まえる場所の前には標識が出るので、その標識を見たら、いつでもショットできるように準備しよう。



↑まずきちんと敵を捕まえることが、2段ジャンプには重要だ。

2 空中移動でジャンプ距離を調整

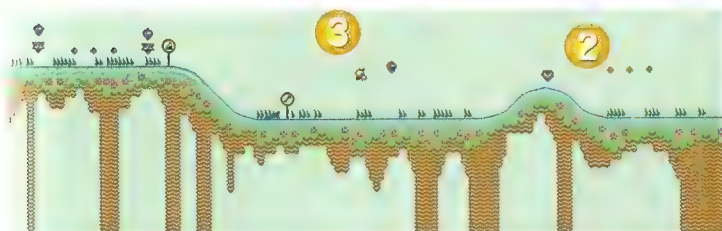
ジャンプが早すぎて飛距離が足りなくなりそうなときや、空中にアイテムが並んでいるときなど、空中移動を活用する機会は多い。このセクションでは、ジャンプ台で飛んだあとにも、上の足場に集まるために空中移動をするという場所が登場する。



ジャンプ台で飛んだあと、空中移動をして上の足場に集まる。



A

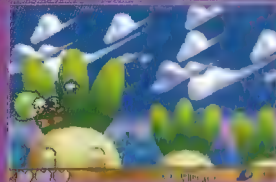


B



3 空中の敵を捕まえよう

空中にいる敵を捕まえ、着地せずにジャンプしてアイテムを取るという、高度なテクニックが要求される。捕まえてすぐにジャンプすればよいというわけではなく、次にゲットするアイテムとクロノアの位置を、正確に見はからってジャンプしなければならない。



ジャンプ直前に、アイテムの位置とクロノアの位置を確認する。

VISION 3-5

出現アイテム



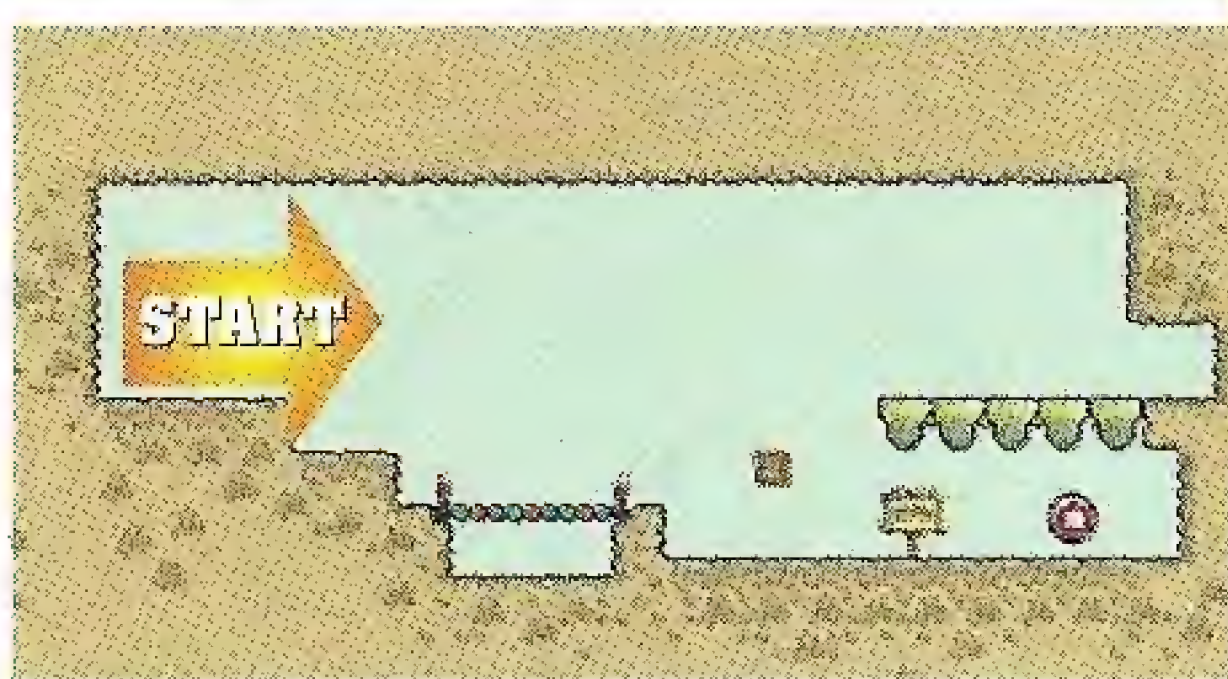
伸縮スイッチと伸縮ブロック、3個スイッチが初登場。これらは、これ以降の難関となる重要な仕掛けだ。

2 伸縮ブロックでハコを操る

ここでの目的は奥のカギを取ること。初めに、右の伸縮ブロックの上にハコを乗せる。そして、左に進み、伸縮スイッチをOFFにすることでハコを下に落とす。再度スイッチを入れ、ハコを左に投げて左の伸縮ブロックで止める。このハコを使ってカギを取るのだ。



↑伸縮スイッチを入れ直すことで、ハコをこの位置で止めることができる。



1 伸縮スイッチを爆発で切りかえ

ハコを上段の据え置きスイッチに置かないと、月のかけらを取れない。まず、伸縮スイッチをOFFにし、その隣にブッピーを置き、ハコを持って中段の足場へ。ブッピーの爆発でスイッチが入ると上段に行けるので、据え置きスイッチにハコを置けるようになる。



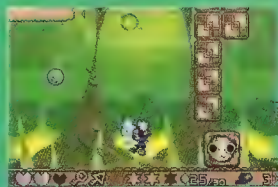
↑伸縮スイッチのON・OFFを、ブッピーの爆発で切りかえる。

3 スイッチ切りかえは 他の部屋で行う

ハコが伸縮ブロックの上に乗っているが、この部屋には伸縮スイッチが見あたらない。ハコを落とすには、他の部屋の伸縮スイッチを操作して、伸縮ブロックを消す必要がある。具体的には、左の部屋に行き伸縮スイッチをOFFにして戻ってくると、ハコが下の足場に落ちているはずだ。ハコを持って左側の風を下っていき、着地したら右側へと進もう。

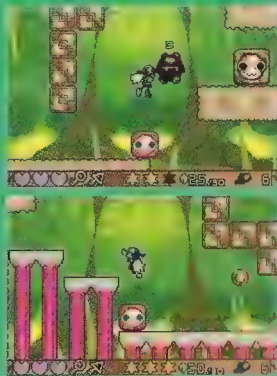
4 シャッターの左にいる プッピーを持っていこう

3個のスイッチを同時に押してプッピーの前のシャッターを開け、プッピーを捕まえて右側の岩を壊そう。この場所のプッピーは、さらに右にある岩を壊すときにも使うので、覚えておくとよいだろう。



5 1つのハコが果たす いろいろな役割

このハコは、3つの目的において重要な役割を果たす。まず、上の夢のかげら(大)を取るために岩を破壊する際にプッピーを投げる足場。次に、下の段で月のかげらを取る際に、右の天秤に置いて左の天秤を高くするための重り。そして3つ目は、この部屋から出るときの足場としても使うことだ。



VISION 3-6

ビジョン3-6 (アクション面)

2段ジャンプからさらに敵をつかんでジャンプする連続ジャンプなど、テクニックが問われるビジョンだ。

出現アイテム

鍵 = 0個

心 = 3個

コイン = 5個

1 ムウからフラムウへ 連続2段ジャンプ!

ムウをつかんで2段ジャンプし、上にいるフラムウを空中でつかむ。そのまま着地せずに左へジャンプし、夢のかけら(大)を取ろう。ここで時間の余裕を作れば、この先の1UPを取るのが楽になるはずだ。



←2段ジャンプからさらにジャンプ。確実にフラムウを捕まえよう。



2 ロープとロープの間は 移動方法を工夫しよう

最初のロープの間は空中移動しながらアイテムを取る。次はロープから飛び降り、アイテムを取り終わったら空中移動してロープをつかむ。右に飛び移って消える床の上のアイテムを取り、急いでロープに戻ろう。



←ジャンプ直後はAボタンを押しっぱなしにせず、アイテムを取ってから空中移動しよう。



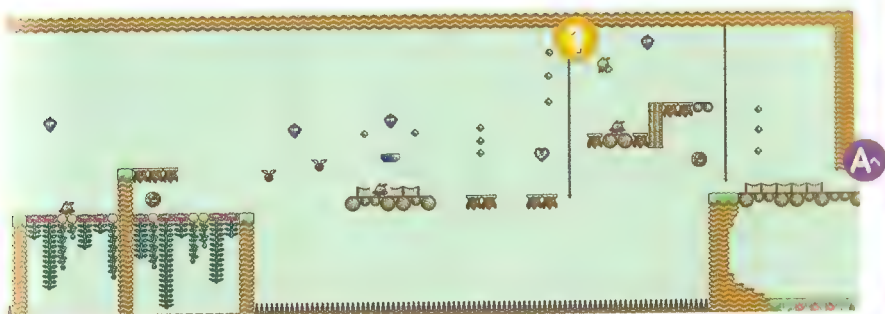
3

スクロールに逆らってジャンプ

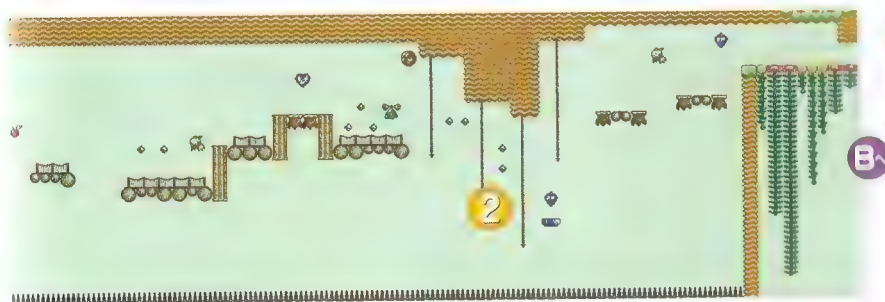
S字の通路を越えたところにある1UPは、通常ジャンプだと高さ足りない。いったん右の足場に飛び移ってムウを捕まえ、2段ジャンプしながら左側に戻る。右側に飛び移るときは、ムウを踏みつけてダメージを受けないように注意したい。



スクロールに逆らってジャンプするときは、ムウを踏みつけてダメージを受けないように注意したい。



A



B



VISION 3-7

出現アイテム

鍵 = 0個

心 = 3個

コイン = 0個

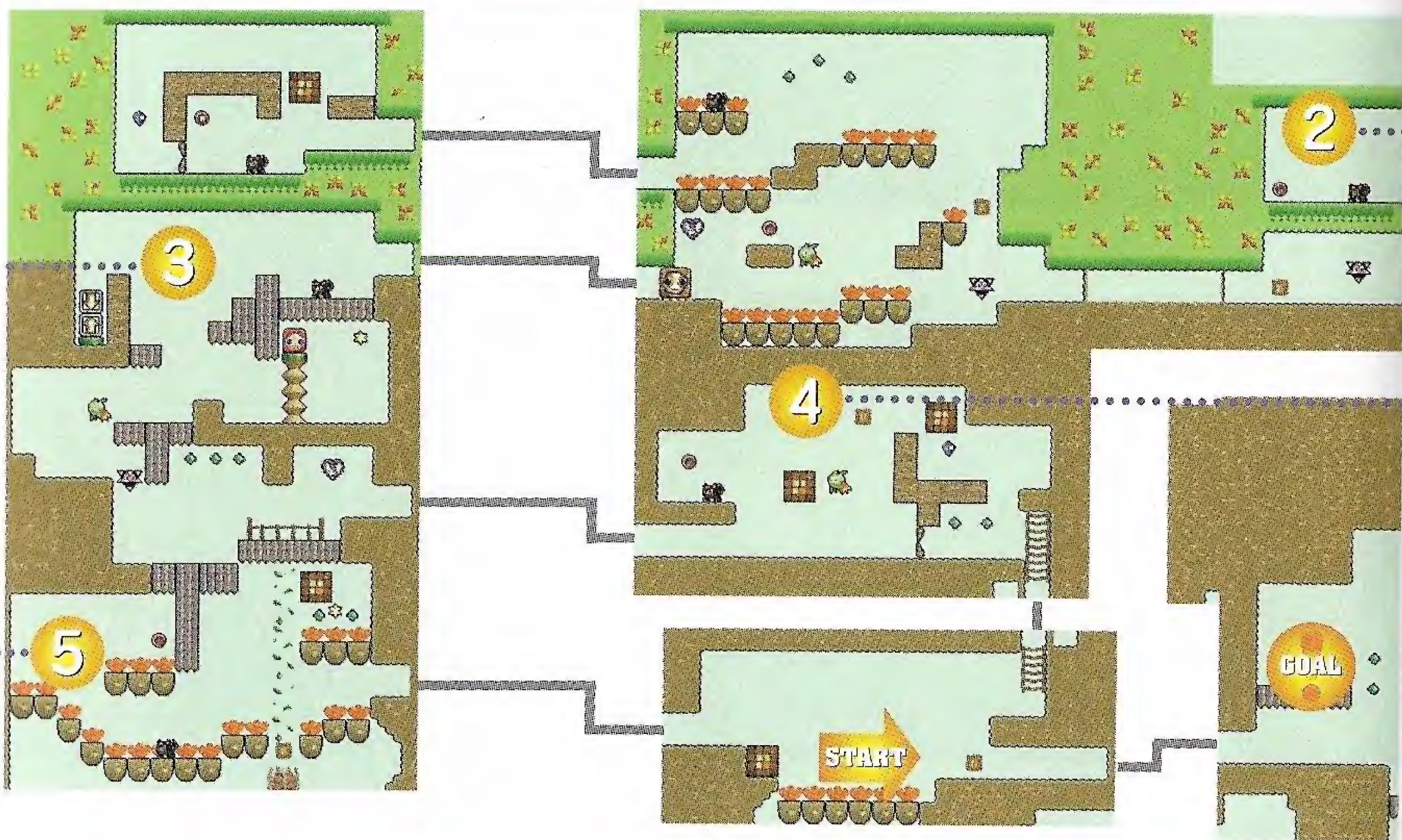
仕掛けとしては、ブッピーと伸縮スイッチの組み合わせが目立つ。爆発までの間に、何をすべきかを考えよう。

3 天秤の傾きを逆転させよう

月のかけらを手に入れ、ハコを使うために、左側の天秤の重りとなっている爆弾ハコを、ブッピーで誘爆させて消そう。これで、右下の天秤が下がる。その後、月のかけらを手に入れたら、ハコをササルンの上に乗せて下の階に降りよう。



↑この位置から投げれば、右の天秤の爆弾ハコを一度に爆破できる。



5 スイッチで風を操る

ブッピーを捕まえ、伸縮スイッチの隣にセット。ブッピーが爆発する前に、風に乗ってブロックの左の位置へ。ブッピーの爆風でスイッチが入ったら、下の伸縮ブロックにより風がせき止められ、アイテムの左横のブロックが消える。足場に乗ってアイテムを取ろう。



↑風で飛んでいる間、十字ボタンを右に入れておくとそのまま着地できる。

2 カウント0でスイッチON

下の段に降りるには伸縮スイッチがOFFでないとダメだが、そのあとで左側に進むにはONでなければならない。そこで、ブッビィをスイッチの隣に置こう。カウントが0になるまでに降りれば、左に進める。右のアイテムは、ブッビィで2段ジャンプして取ること。



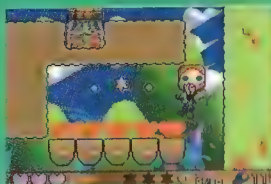
4 足場を切りかえよう

まず下の伸縮ブロックに乗れるように伸縮スイッチを入れ、その横にブッビィを置く。カウント数が0になる前に、右上の足場に飛びかえよう。ブッビィが通過するとスイッチが入り、先に進めるようになる。



1 ハコで風の中を降り途中の足場へ

風に面した中段の足場に、月のかけらがある。一度風で上まで登り、ハコを持ってから降りていこう。このとき、下まで行かずに中段の足場に降りれば、月のかけらなどのアイテムを取ることができる。



BOSS World 3

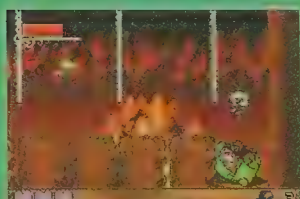
チーリン

1 階段をすり抜けて
フラムウを口に吸きこめ

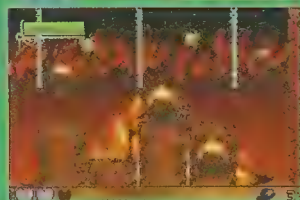
チーリンの弱点は口の中。下から足場を食べながら上がってくる。地上に出てきたところを、2段階ジャンプでフラムウを下に飛ばして攻撃しよう。フラムウの出現位置は変化するので、ロープに登って捕まえる必要も出てくる。



CAPTURE ● ボス・チーリン



1 階段をすり抜けて
フラムウを口に吸きこめ



2 2段階ジャンプで
フラムウを下に飛ばして
攻撃しよう



3 下から上へ足場を
食べながら上がる

下から上へ足場を食べながら上がる。攻撃チャンスはこのときなので、フラムウを持って待ちかまそう。足場が食べられて開いた隙に落ちると、ライフがなくなってしまい、また最初からやり始めること。



4 石の弾を避けながら
上から足場を食らせた
隙に、足場に出てきて
対人足場からはダメージを受けないので、かわすのはそれほど難しいないだろう。なお、左右の壁に密着した場所は、石の弾が降ってこない安全地帯だ。

2

石の弾を避けながら上から足場を食らせた隙に、足場に出てきて対人足場からはダメージを受けないので、かわすのはそれほど難しいないだろう。なお、左右の壁に密着した場所は、石の弾が降ってこない安全地帯だ。



5 上からチーリン自身が
落下してクロノアをつぶ
そうとする。クロノアを
ち位置を狙って落ちてく
るので、移動をしていれ
ばかわせる。音に音が
鳴るので、それに注意
すればかわしやすくなる

3

上からチーリン自身が落下してクロノアをつぶそうとする。クロノアをち位置を狙って落ちてくるので、移動をしていればかわせる。音に音が鳴るので、それに注意すればかわしやすくなるだろう。

World 4

サヌタール

～疫病におかされた街～



怪物がばらまいたカゼのせいで、みんな熱を出して倒れてしまった。
街の唯一のお医者さんであるメディムを、連れ戻しにいこう。



VISION 4-1

ビジョン 4 - 1

ワールド4に入ると、水にかかわる仕掛けが多数登場してくる。これらに対する基本動作をおさえておこう。

出現アイテム

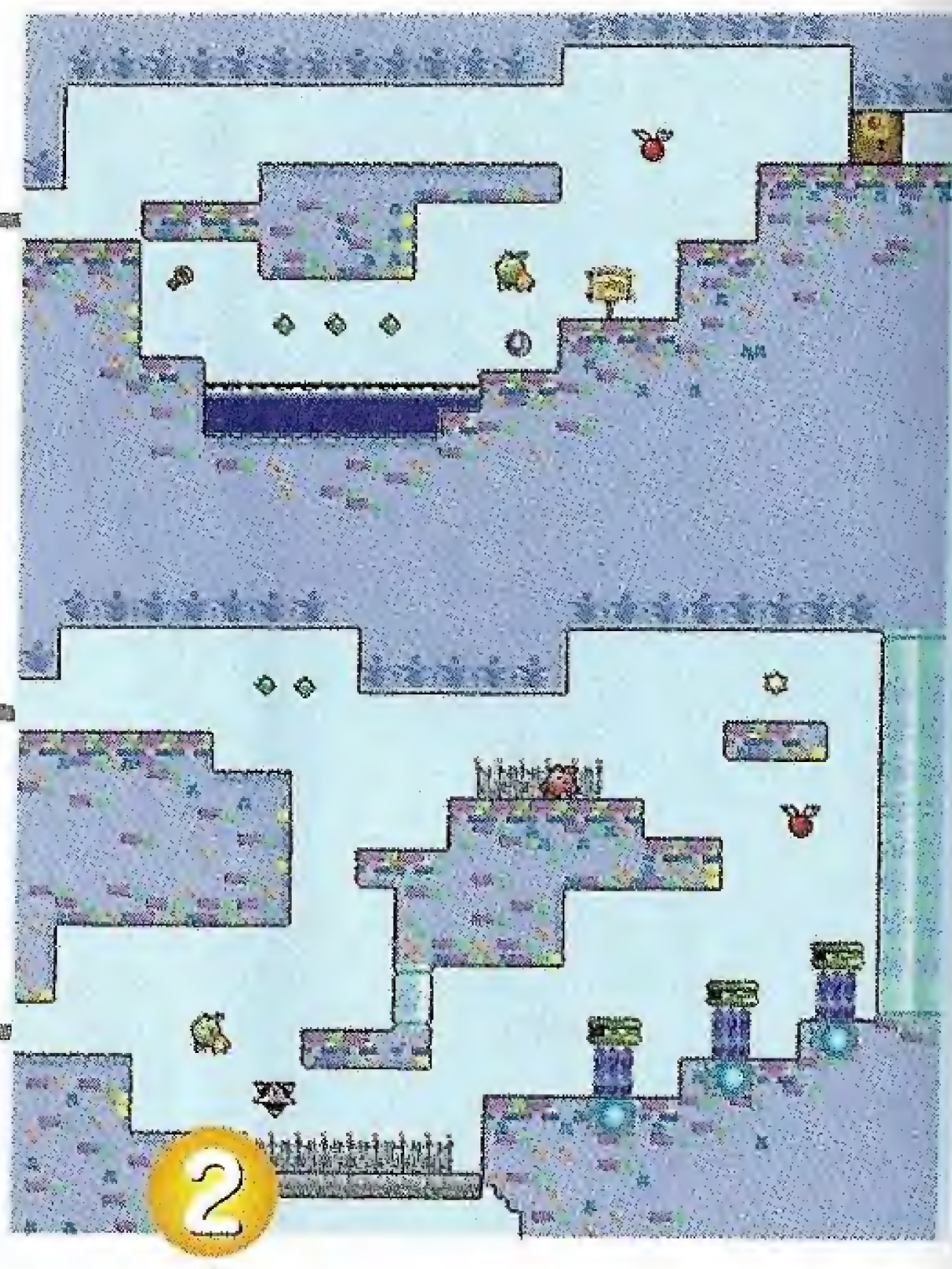
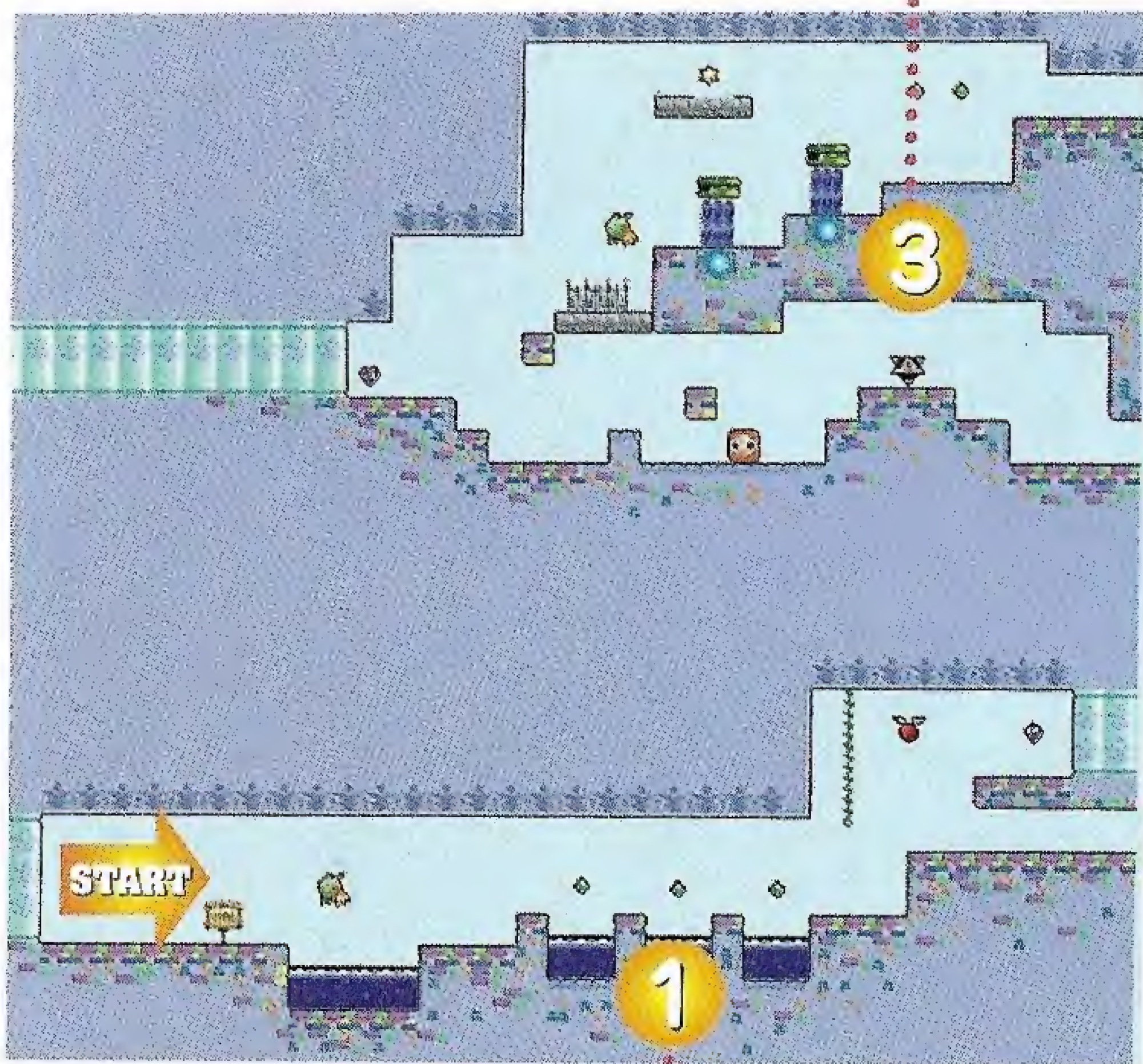


3 ハコを投げる場所がポイント

左奥で2段ジャンプが必要となるので、ササルンのいる足場に登ってから、ハコを投げて左に持っていこう。ここでは、ハコを投げて足場の下を通そうとしないこと。すぐ左側で止まってしまい、右から取ろうとしても、天井に引っかかって持てなくなるからだ。



↑ササルンが右側にいる間に足場に乗り、手早くハコを投げよう。



1 水に落ちるとダメージを受ける

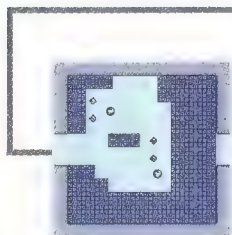
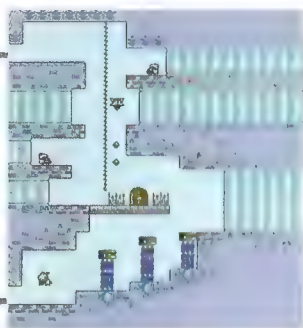
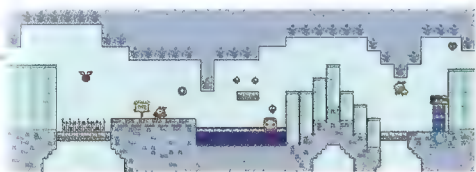
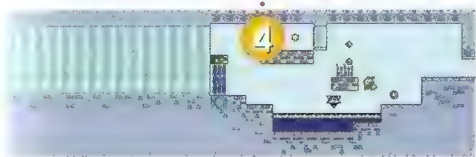
右奥で2段ジャンプをする必要があるのですが、左からフラムウを持っていかねばならない。しかし、フラムウを捕まえると、空中移動が使えなくなってしまう。足場の間にある水に落ちるとダメージを受けるが、慎重にジャンプしながら、右に渡っていこう。



↑夢のかげら(小)を取るために、足場から半歩右に踏み出してジャンプ。

4 水位を下げて床を歩こう

まず、スイッチを入れて水位を下げておく。次に、2段ジャンプで中央の足場の上に乗る、右のフラムウが復活したら再度捕まえる。フラムウを壊されないために、ササルンが右に行ったタイミングで下へ降り、2段ジャンプで奥に進んで月のかけらを取る。



2 捕まえたムウを壊さないこと

右で2段ジャンプをするために、フラムウを持っていく。このとき、ササルンがじゃまになるので、フラムウをつかんだらまず飛び越える。これは、ササルンがクロノアより右側にいる状態だと、せっかく捕まえたフラムウがササルンに刺さり壊れてしまうからだ。



VISION 4-2

ビジョン 4 - 2

水位を変えるスイッチを使った仕掛けが特徴であるビジョン。困ったときは、スイッチを切りかえてみよう。

出現アイテム

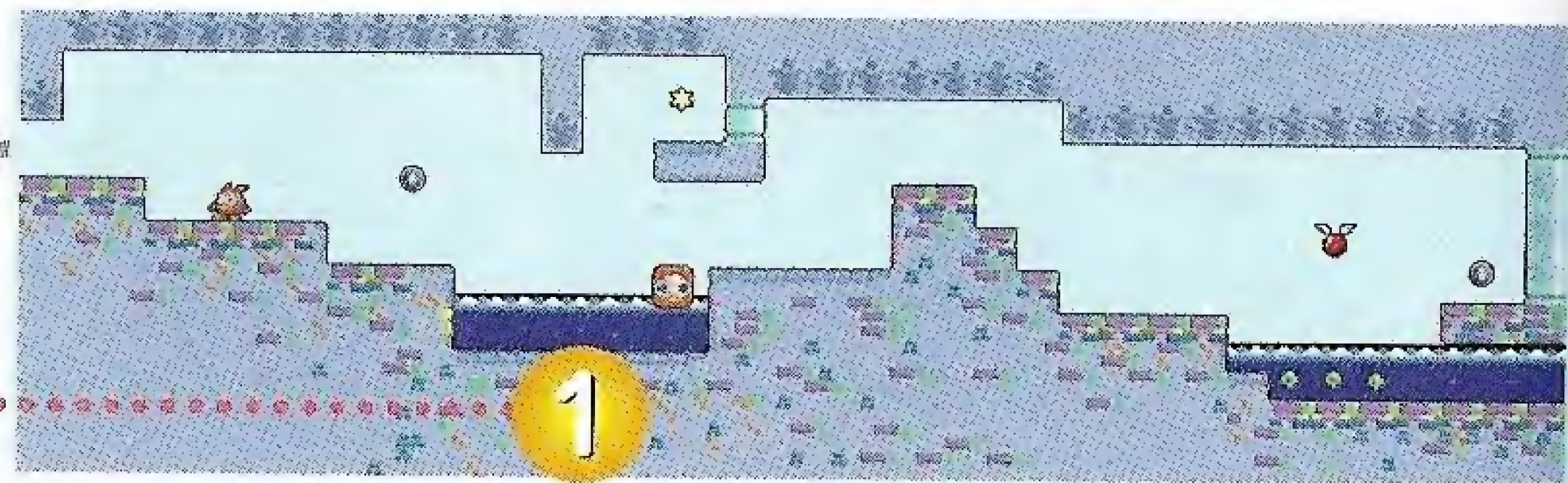


4 フラムウで水位を変えよう

ハコを左側に投げると、スイッチが入って水位が下がり、ハコは壁にぶつかってアイテムの下にセットされる。ハコを水に浮かべるために、フラムウをスイッチへ投げよう。さらに、フラムウを捕まえ、ハコの上から2段ジャンプしてアイテムを取ろう。



↑アイテムを回収し終わったら、水位を下げるためにフラムウを投げる。



1 水位をこまめに切りかえよう

まず、スイッチで水位を下げハコを左側に動かす。次に、水位を戻し、ハコの上へムウを持ってジャンプ。そのハコから2段ジャンプをし、月のかけらを手に入れる。このあと、ムウを右の足場まで持っていくために、水位を下げてハコを右隅に寄せる必要がある。



↑持っているムウが天井に引っかかってでも乗れるような場所にハコを置こう。

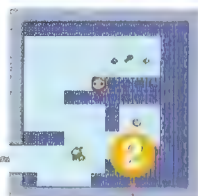
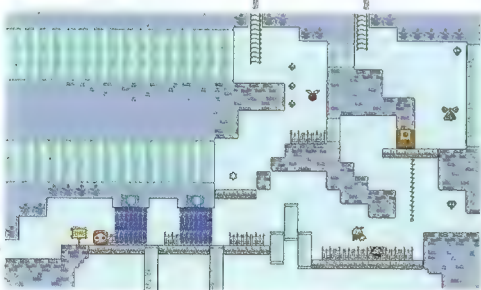
3 上で使ったハコを下でも活用する

まず、ハコを左側に投げて足場の下を通し、据え置きスイッチの上にセットする。シャッターが開いたらフラムウを捕まえ、2段ジャンプしてカギを回収しよう。このあと、据え置きスイッチの上のハコを左側に投げて下に落とそう。このハコを足場にすれば、カギの扉の上にある通路に来ることが出来る。



この部屋でハコを投げて、据え置きスイッチの上にセットする。シャッターが開いたらフラムウを捕まえ、2段ジャンプしてカギを回収しよう。

1段ジャンプして、据え置きスイッチの上にハコを投げて、下に落とす。このハコを足場にすれば、カギの扉の上にある通路に来ることが出来る。



2 回転で状況を変えよう

この回転部屋にはカギがあり、取るには2段ジャンプが必要だが、上の段にあるハコを取ることができない。そこで、この部屋を回転させよう。回転させていくとハコが動き、1回転させるころには下の段に移動している。このハコを使ってカギを取ろう。



この部屋でハコを投げて、据え置きスイッチの上にセットする。シャッターが開いたらフラムウを捕まえ、2段ジャンプしてカギを回収しよう。

VISION 4-3

ビジョン 4 - 3

矢印パネルが登場する。このパネルの、敵やハコをはね返すという特性を使いこなさないと、クリアは難しい。

出現アイテム

鍵 = 1個

心 = 1個

コイン = 2個

1 矢印パネルの特性をつかもう

ここは矢印パネルを使わなくても進めるが、青い矢印パネルを上に向け、ハコで2段ジャンプして上に乗り、その動作を確認しておこう。



↑ 2段ジャンプで下に投げたハコが矢印で戻り、クロノアを乗せてくれる。



4 ハコに乗って空中を進もう

月のかけらを取るためには、青い矢印パネルのうち中央下の矢印パネルを上向きに、中央上のパネルを右向きに変える。ハコを持って、中央下の矢印ブロックの上で2段ジャンプしよう。そのハコに乗って右上に進んで足場になり、そこからグミを使おう。



↑ 中央上の矢印パネルを上向きにした場合は、夢のかけら（大）を取れる。

3 投げた敵をスイッチまで送れ

青い矢印パネルを上方向に向け、フラムウを捕まえる。その矢印パネルの上で2段ジャンプし、シャッターの前に着地しよう。投げられたフラムウは矢印に飛ばされて、スイッチをONにする。これでシャッターが開くので、左に進んでアイテムをゲットしよう。



はね返った敵は投げると決まっていますので、ぶつかるように注意。



2 矢印パネルを使いハコで上へ

ハコが伸縮ブロックにじゃまされて取れない場合、左のフロアに戻り、フラムウで伸縮スイッチを切ろう。ハコが取れるようになったら、青い矢印パネルをショットして上へ向ける。その矢印パネルの上で2段ジャンプし、はね返ったハコに乗って上へ。ハコから右の足場へ飛び移ったら、アイテムを回収しよう。



伸縮ブロックの穴に行くと、ハコが落ちる。ハコが落ちると、伸縮スイッチが切れる。



ハコが落ちると、伸縮スイッチが切れる。ハコが落ちると、伸縮スイッチが切れる。

VISION 4-4

ビジョン 4 - 4 (アクション面)

2段ジャンプのほか、連続ジャンプまでも要求される。
全アイテムを取るには、一度のミスも許されない。

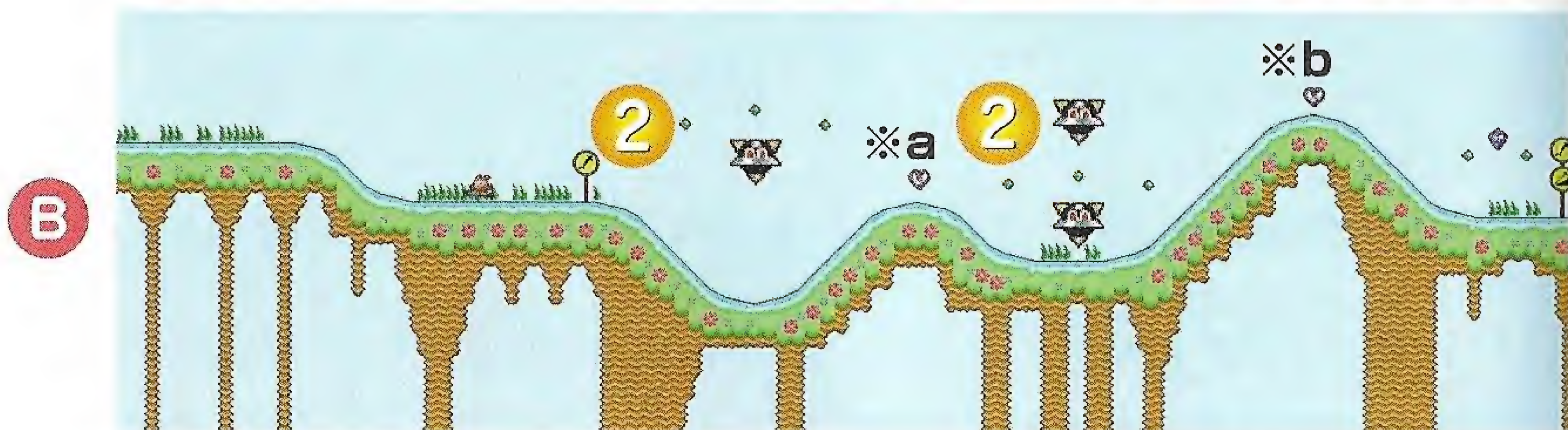
出現アイテム

鍵 = 0個

心 = 4個

コイン = 3個

※Aのハートを取り逃すと、aのハートが出現、Bのハートを取り逃すと、bのハートが出現する。



1 ムウボーダーズに注意

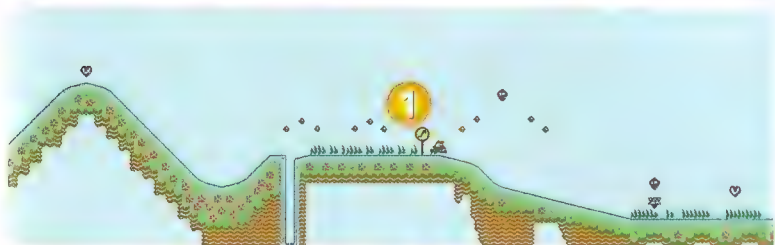
これまでと違って、2段ジャンプに使うムウボーダーズが前ぶれなく現れるようになっている。ムウボーダーズがいつ出現しても困らないように、ショットの準備をしておこう。2段ジャンプのポイントがずれた場合は、空中移動で微調整しよう。



1ジャンプ台を越えたあとで、2段ジャンプが必要な場所もある。

2 空中移動がポイント

通常ジャンプ、ワープジャンプ、ワープジャンプはあつた
それぞれのアクションのあとで空中移動をしなければい
ならない場面がある。ワープジャンプは、なによりも
で、空中移動しなければいけない場所を制するとい
うからと覚えておくとよいだろう。



3 高度なテクニックの連続

まず2段ジャンプから空中移動し、ワープジャンプを捕ま
えて連続ジャンプ。再び空中移動してワープジャンプを捕ま
え、さらに連続ジャンプ。最後にも連続ジャンプが
待っているの、気を抜けない。これまでのワープ
ボード面の中で、もっとも難しいポイントだ。



VISION 4-5

ビジョン 4 - 5

仕掛けに、矢印パネルとブッピーが多く使われているのが特徴。矢印パネルの向きが重要なポイントとなる。

出現アイテム



3 爆弾ハコを上へ送って爆破する

青い矢印パネルを上に向け、爆弾ハコをパネルに投げよう。次に、左の足場にいるブッピーを捕まえ、右の岩の下にセットする。そのあと、パネル間を移動している爆弾ハコを捕まえ、ブッピーに投げて爆破すると、上の岩も同時に壊すことができる。



↑ 爆弾ハコを上へ持っていくために、矢印パネルの間を移動させよう。



2 水の向こうの岩を壊す

まずは水面を下げ、ブッピーを矢印パネルへ投げる。ムゥで2段ジャンプし、アイテムを取って矢印パネルの左側へ。ブッピーを再度捕まえ、岩へ投げつけよう。



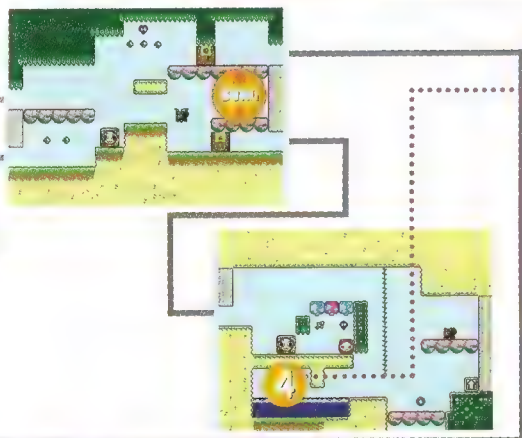
5 矢印パネルの向きで 送り先をかえる

まず、右上の青い矢印パネルを左に向ける。爆弾ハコを右下の赤い矢印パネルに投げ、右下、右上と矢印パネルをたどらせて、スイッチの左横にセット。次に、青い矢印パネルを上向きにし、フラブubbiiを右下の矢印へ投げてスイッチの上で捕まえる。爆弾ハコの隣にセットすれば、爆発でスイッチが入る。



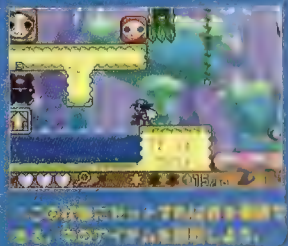
このようにして、
矢印パネルの向きを
変えて、スイッチに
セットする。

このようにして、
矢印パネルの向きを
変えて、スイッチに
セットする。



4 爆破準備後に 水位を上げよう

岩を爆破するために、まずスイッチで水位を下げる。爆弾ハコの上にブubbiiという順番で岩の下に積み上げたら、あとは水位を上げるだけ。



このようにして、
矢印パネルの向きを
変えて、スイッチに
セットする。

1 岩を爆破して先へ進むには……

ブubbiiを使って2段ジャンプし、スイッチのある足場に乗ろう。スイッチを入れて水面を下げたり、左側に戻ってブubbiiを捕まえ、右下のハコの上に置く。再度水面を上げたら、水に浮いたハコに飛び移ってブubbiiを持ち、岩の隣にセットして爆破しよう。



このようにして、
矢印パネルの向きを
変えて、スイッチに
セットする。

VISION 4-6

ビジョン 4 - 6 (アクション面)

連続ジャンプで上に登ったり、バネやテットンを利用したりするために、上下の空間を使うことになる。

出現アイテム

鍵 = 0個

心 = 3個

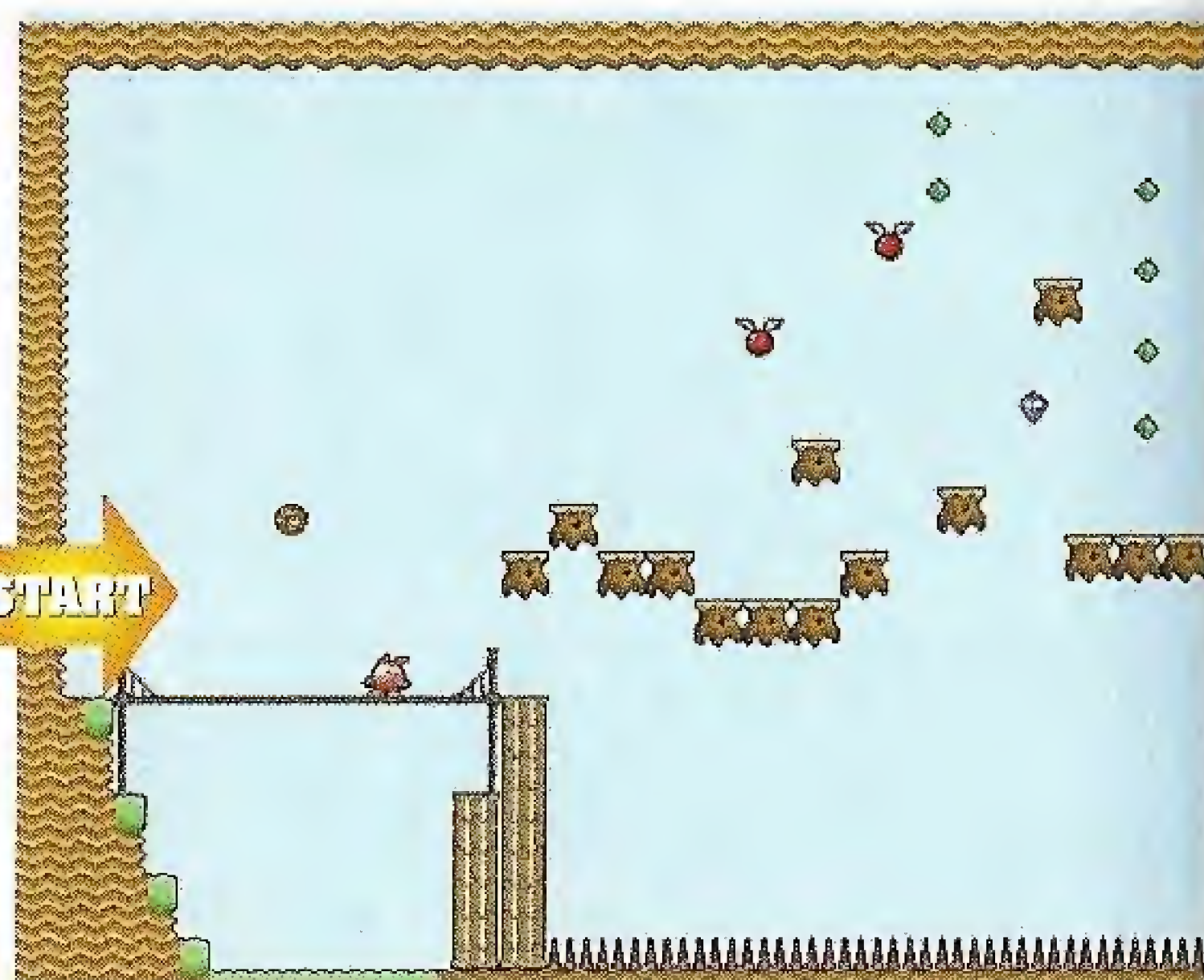
コイン = 4個

2 バネで届かなければさらにジャンプ!

バネのジャンプだけでは夢のかけら(大)まで届かないので、右の足場にいるムウを利用する。バネからのジャンプ中にムウを捕まえ、空中で2段ジャンプしたり、足場から2段ジャンプしたりして取ろう。

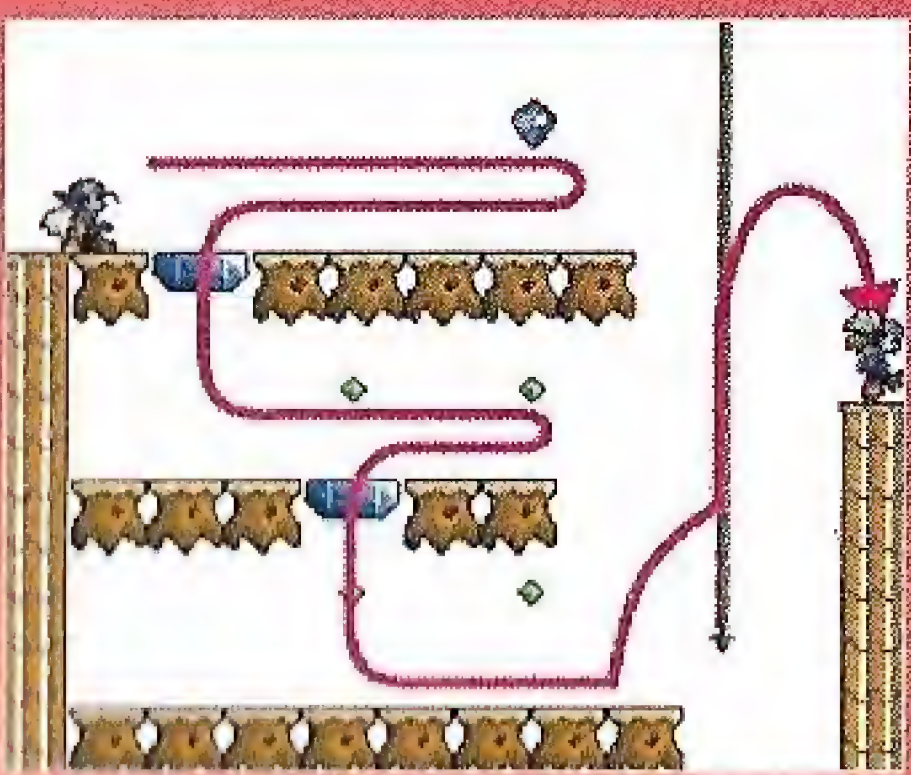


←バネを使ったジャンプに、さらに2段ジャンプ分の高さを加えよう。



3 ルートを定めてむだなく通りぬけよう

まず、消える床を踏んでから右に行き、夢のかけら(大)を取る。踏んでおいた消える床が消えるので、そこから下へ。次の段も消える床を踏んでからアイテムを取り、その消える床から下へ移動していこう。



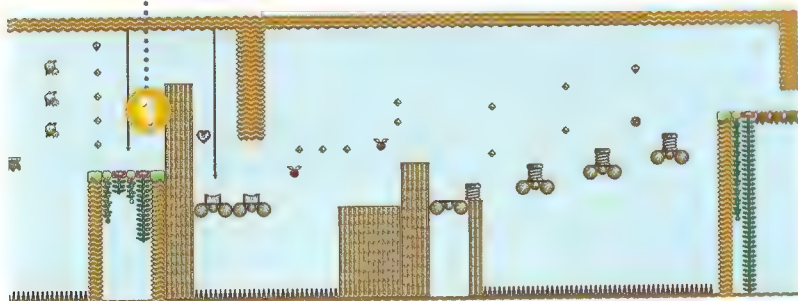
←消える床を踏んでから右に行ってアイテムを回収、消えた床を渡って下の段へ行くのが基本。時間をかけると消える床がもとに戻って降りられなくなるので、早めに移動しよう。



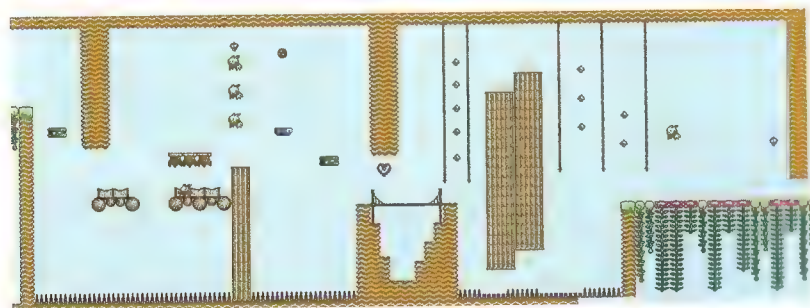
1

フラムウで連続ジャンプ

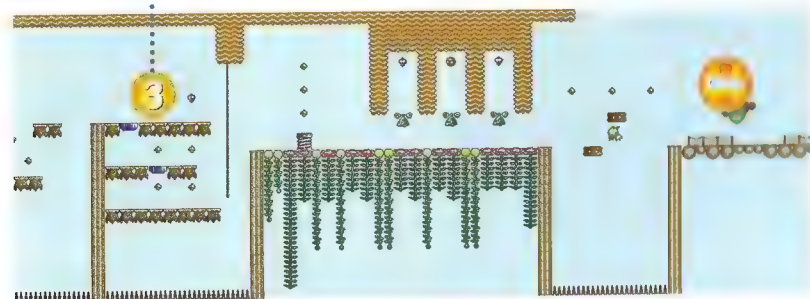
既に並んだフラムウで下から上に連続ジャンプを繰り返して、いちばん上まで登ろう。タイミングがよければ、1回では夢のみくら(天)に届かない。タイミングがずれたと思ったら、空中移動し終わったらフラムウが復活するのを待ち、再度連続ジャンプをし直そう。



A



B



VISION 4-7

ビジョン 4-7

このビジョンの特徴は矢印パネル。先に進むには、矢印パネルの特性を十分に活かす必要がある。

出撃アイテム

鍵 = 3個

心 = 2個

コイン = 0個

1 矢印パネルでハコを送りこもう

青い矢印パネルを上に向けたら、そこに向かってハコを投げよう。ハコは矢印に飛ばされ、左側の風の上に着く。これで風がさえぎられるので、左側に進めるようになる。左の通路に入ったら風をさえぎっているハコを持ち上げ、滝をくぐってアイテムを取ろう。



この状態でハコを矢印パネルに投げれば、左側の風のど真ん中へ飛んでいく。



2 ムウを下まで誘導しよう

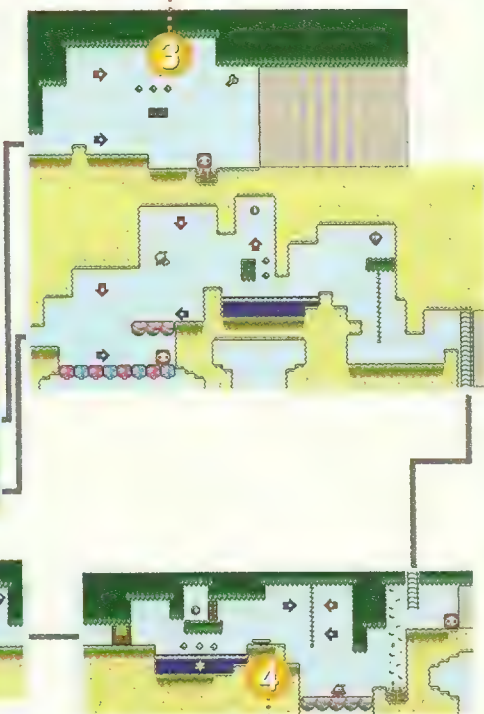
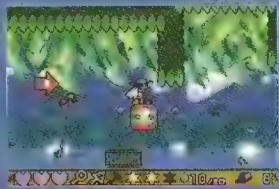
ハコをトゲのところに置くくと、ムウがハコに当たって左へ歩きだす。ムウが下まで歩いていったら、ハコを持って下に降りる。橋え置きスイッチの上にハコを置いてシャッターを開き、下を歩かせているムウを捕まえ、2段ジャンプをしてアイテムを取ろう。



1. ころしてハコをふさいでおかないに、ムウがトゲで落ちてしまう。

3 風抜け床にハコを乗せる

まず、青い矢印パネルを上に向けておく。その矢印パネルの上で2段ジャンプしてハコで上に登るとき、このハコが風抜け床の上に落ちるようにしよう。そうすれば、ハコが風をさえぎってくれるので、風抜け床に乗って、カギを取ることができる。



4 ムウをスイッチまで飛ばすには

まず、下の青い矢印パネルを上向きに、左上の青い矢印パネルは左向きに変える。ハコを左に寄せて足場にし、ムウを持ったまま据え置きスイッチの上へ乗り、シャッターを開ける。右の矢印パネルにムウを投げ、スイッチを入れて水面を下ればアイテムを回収できる。



BOSS World 4 メディム



揺れる足場に気をつけて
矢印パネルで弱点攻撃

メディムの弱点は頭なので、ムウをぶつけるには矢印パネルを利用しなければならない。一度ダメージを与えたあとは矢印パネルが動き始めるので、ムウを投げるタイミングが重要になる。水に落ちてしまうとライフが0になるので、揺れる足場にも注意しよう。



1 攻撃に必要なムウは、メディムが吹き出す泡から取りだす。クロノアにぶつかる前に、捕まえてよう。



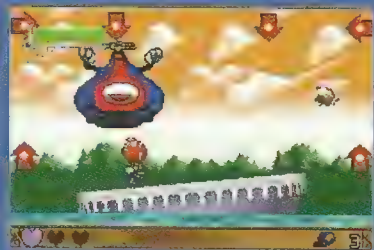
2 矢印パネルの動きは一定なので、ムウを投げるタイミングをつかめればと難しくはいはずだ。

攻撃パターン



3 2から、泡に入ったムウを放ってくる。クロノアにぶつかるか捕まられないかぎり、画面上を動き回す。いつまでもつかまないと、メディムが直接つかんで、クロノアにぶつけてくるので注意しよう。

攻撃パターン



4 メディムの下にいると、踏みつけ攻撃をしてくる。その直前にメディムの体がふくらむので、踏みつけにくるタイミングはわかるはずだ。この攻撃のあとは足場の揺れが激しくなるので、水に落ちないように気をつけよう。

攻撃パターン



5 画面の奥から体当たり攻撃をしてくる。右上からメディムが出てきたら右移動して逃げよう。同じように上からなら左に、中央の上からなら右どちらかに移動して逃げればよい。で、出現する位置に気を配りたい。

World 5

ル・エルジンバ

～機械仕掛けの街～



犯人をつきとめようと城へ戻ってきたクロノアとヒューボー、
城への抜け道を通して皇帝を倒し、みんなの夢を取り戻そう！

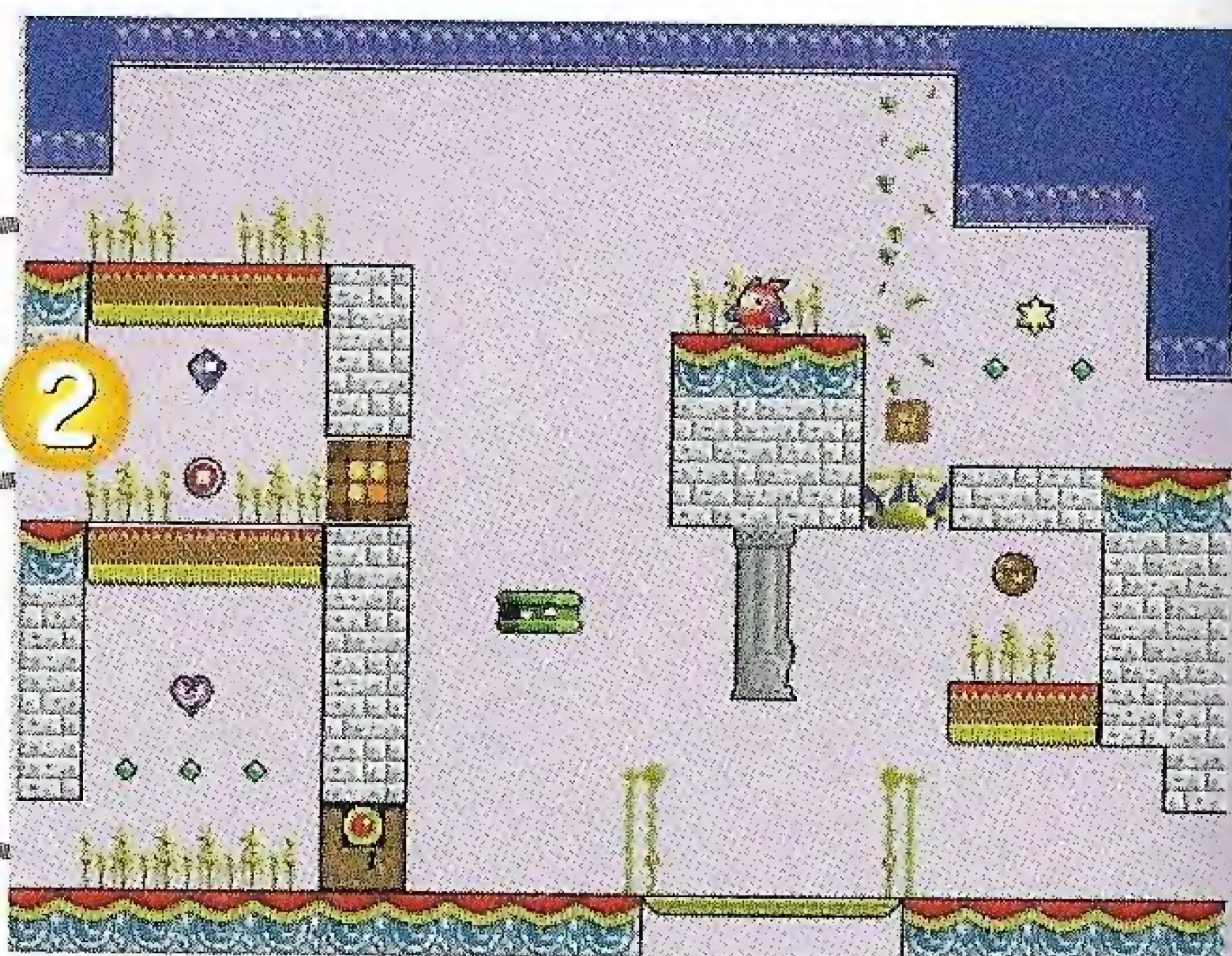
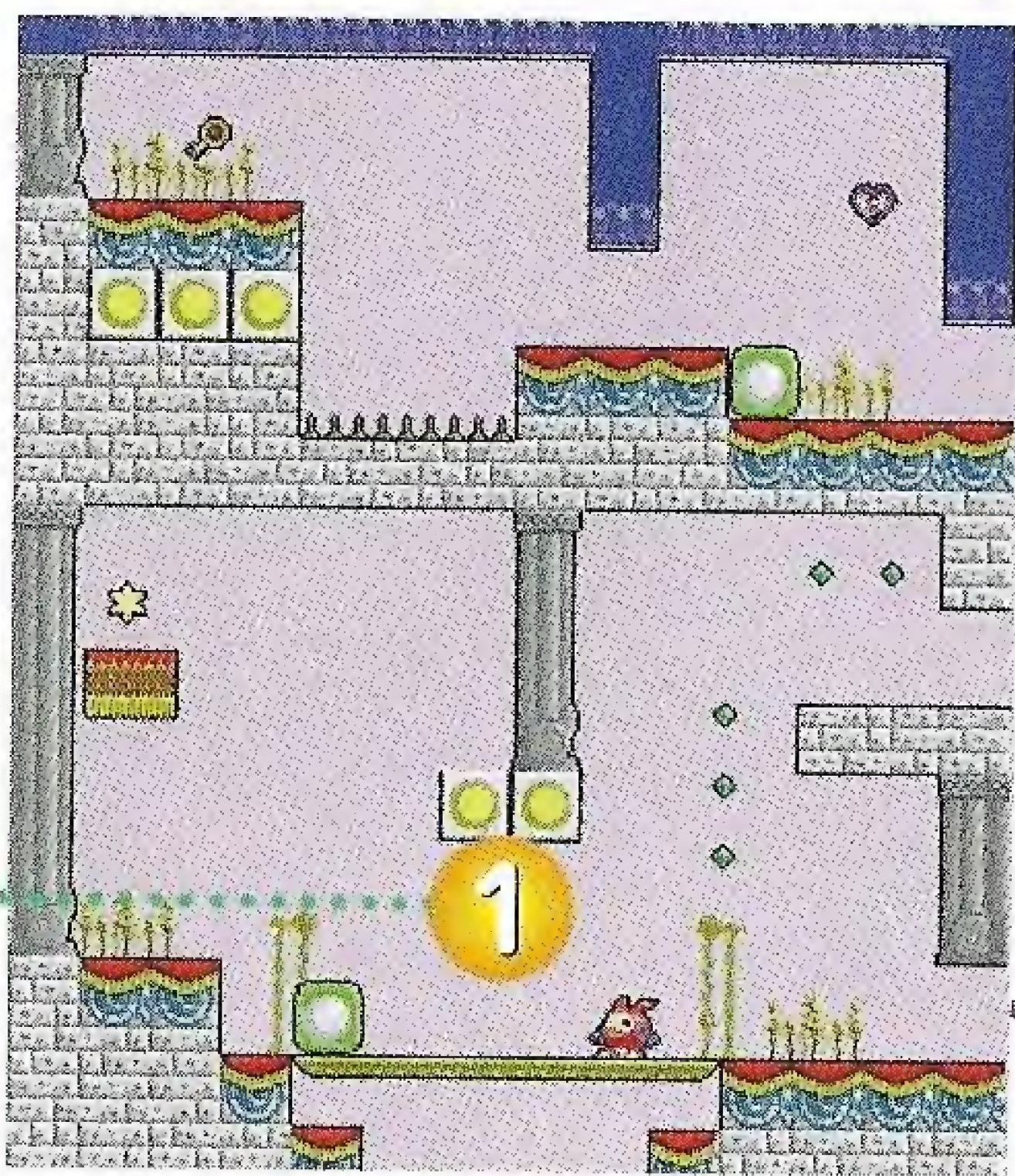
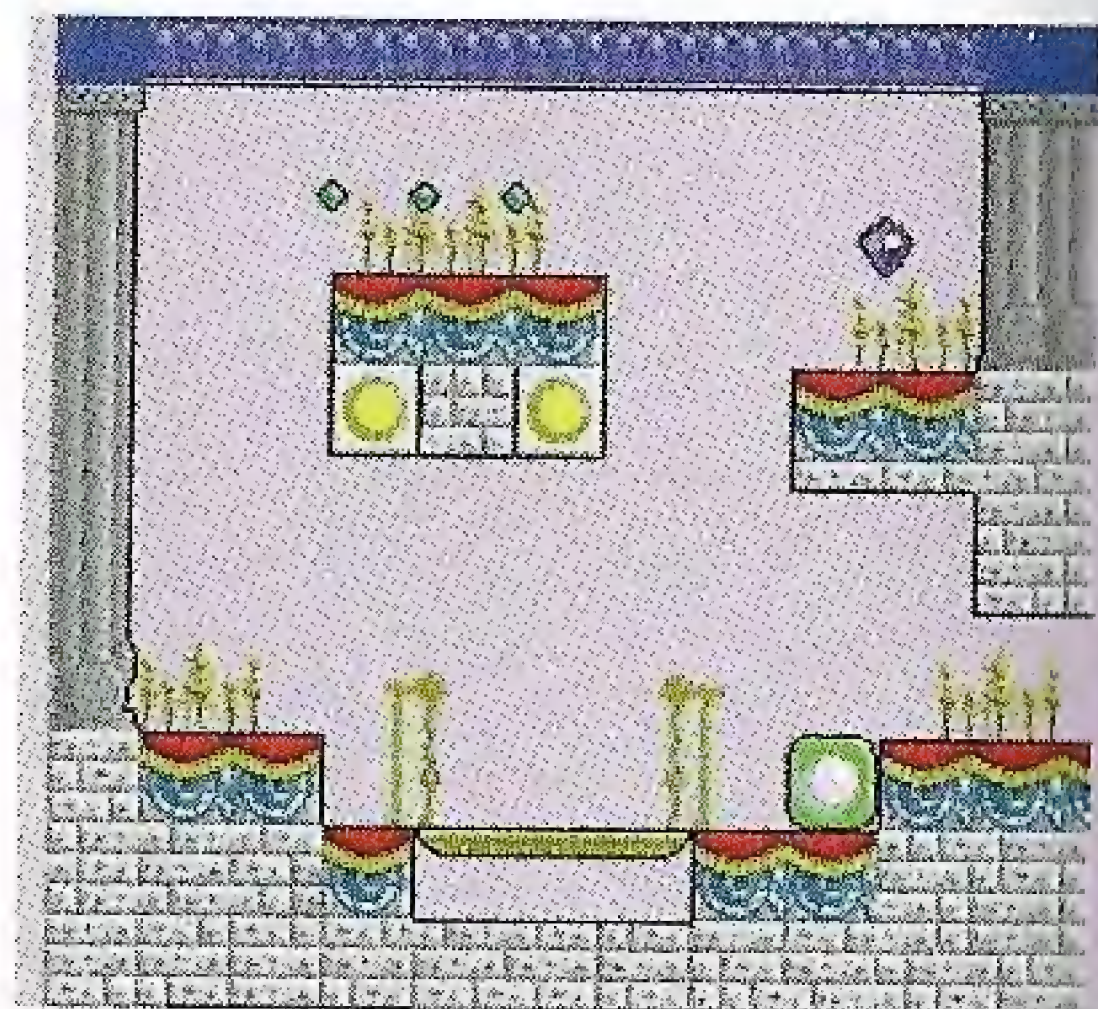


VISION 5-1

ビジョン 5 - 1

磁石ブロックと磁石壁が初登場。お互にくっつくという特性を、ここで使いこなせるようになるろう。

出現アイテム



1 磁石ブロックからジャンプする

月のかけらを取るために、磁石ブロックを左の磁石壁にくっつける。このとき、誤って磁石壁の下にくっつけてしまったら、ショットして磁石ブロックをはがそう。月のかけらを取ったあとは、右の磁石壁に磁石ブロックをくっつけて、上の出入口から出よう。



↑ジャンプしたあとに空中移動すれば、月のかけらまで届くはずだ。

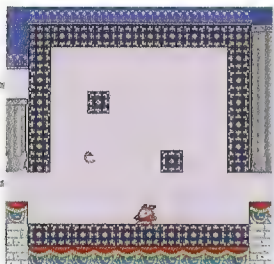
3 磁石ブロックで足場を作ろう

月の扉まで行く足場を作ろう。そのために、まず左上の磁石ブロックを右に投げ、中央の足場に落とす。中央の足場から右の足場までは2段ジャンプしても届かないので、右にある磁石壁を利用しなければならない。磁石ブロックを投げると磁石壁とくっつき、通常のジャンプでも届く足場が完成する。



磁石ブロックを投げると、その磁石が壁に吸い寄せられ、壁に付く。

磁石ブロックを壁に付けた状態でジャンプすると、通常のジャンプでも届く足場が完成する。



2 スイッチを切りかえよう

左中段の伸縮スイッチを風玉でショットすれば、壁の前の伸縮ブロックが小さくなり、中央に進めるようになる。この伸縮スイッチを入れたことにより、大きくなった伸縮ブロックが右側の風をさえぎるので、風の右側にある月のかけらを手に入れられる。



伸縮ブロックの大きさを切りかえ、風の右側にある月のかけらを手に入れられる。

VISION 5-2

ビジョン 5 - 2

ワープ扉が出現。自分がどこにいるか把握しにくいので、扉の番号を確認しながら、ひとつひとつ進んでいこう。

出現アイテム

鍵 = 2個

心 = 2個

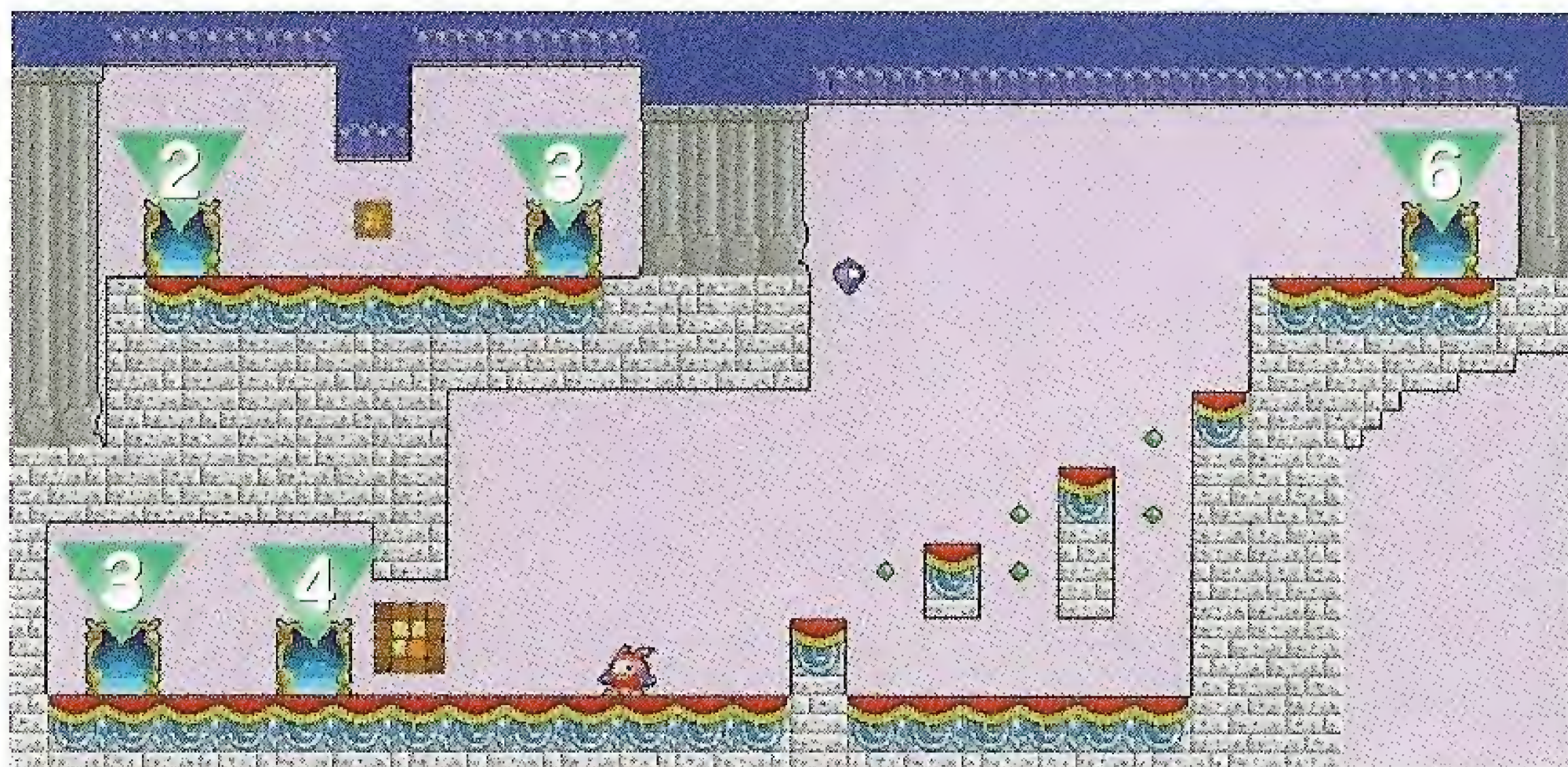
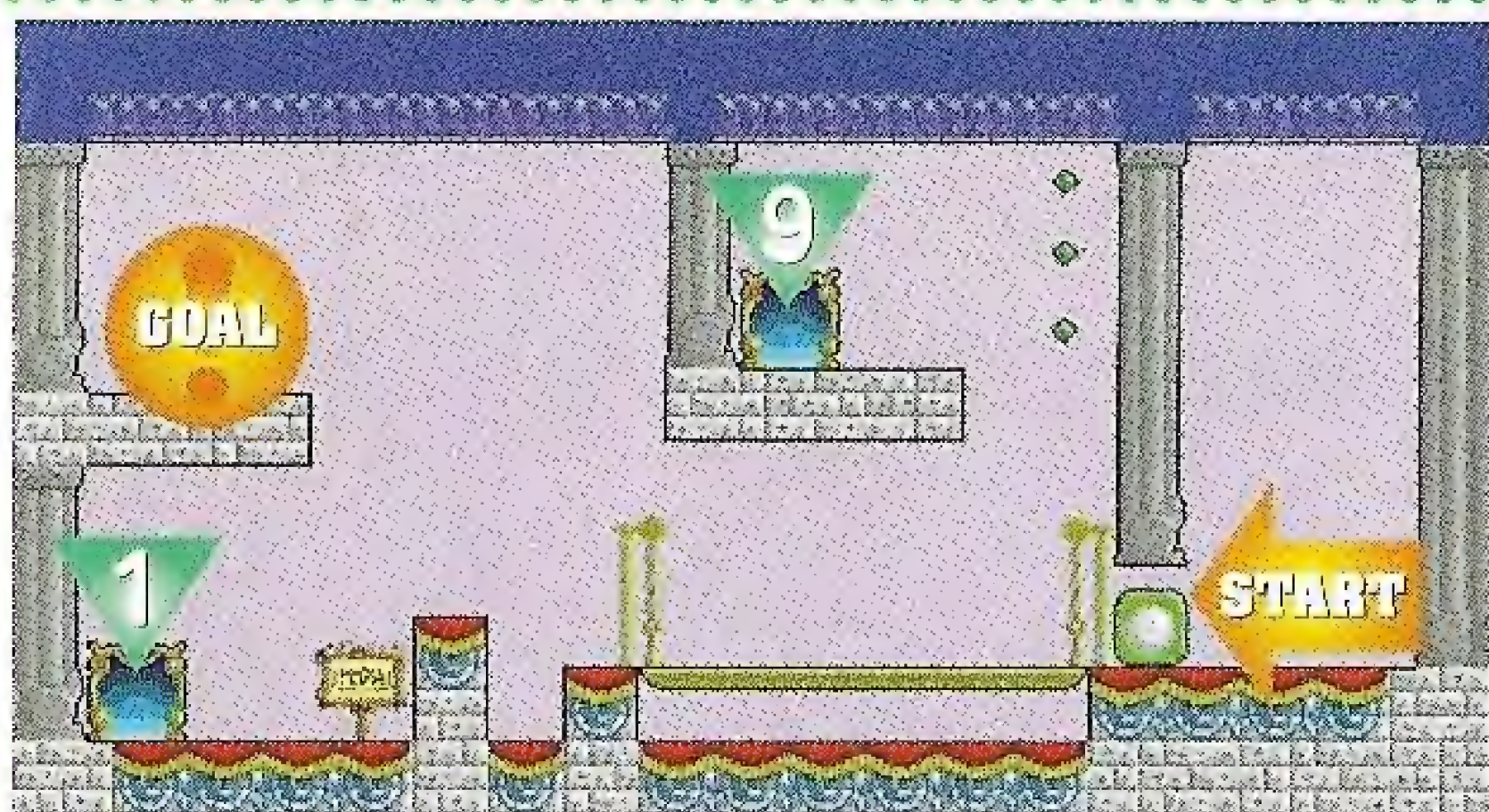
コイン = 1個

2 忘れずにスイッチを入れよう

月のかけらを回収することも必要だが、先に進むために、必ず下のスイッチを入れておくこと。2段ジャンプしながら、フラムウを下のスイッチに投げよう。誤って下に降りてしまった場合には、再度これまでの順路を通り直すことになってしまう。



↑月のかけらを取りつつ、下に落ちないように2段ジャンプしよう。



1 磁石ブロックを活用しよう

このエリアで重要なアイテムは、月のかけらとカギ。両方とも、磁石ブロックで回収しよう。月のかけらを取るには、バネでジャンプして磁石ブロックを磁石壁にくっつけて足場をつくる。カギを取るときは、磁石ブロックで風を防ぎつつ、右の磁石壁にくっつけよう。



↑磁石ブロックを持ったまま、バネを使ったハイジャンプで左へ。

VISION 5-3

ビジョン 5 - 3

ゲーム終盤ということもあり、仕掛けも難しくなっている。ワープ扉もあり、ビジョンの構成自体が複雑だ。

出現アイテム

鍵 = 0個

心 = 1個

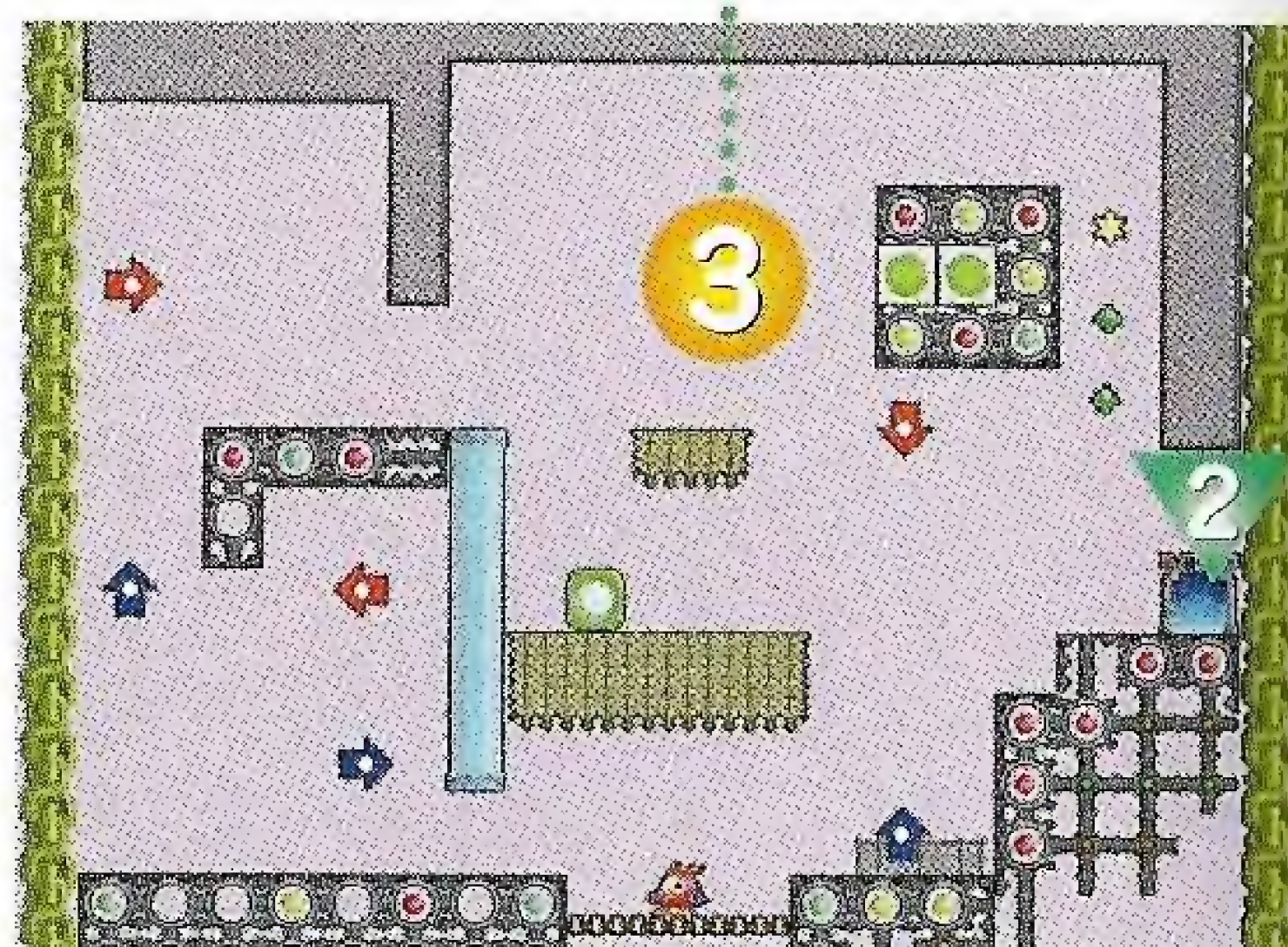
コイン = 1個

3 2段ジャンプのあと 飛ばしたムウを再利用

月のかけらを取るために、まず磁石ブロックを下に持っていき、矢印パネルに投げて上の足場にする。次に、上下に向き合った矢印パネルの間で2段ジャンプ、そこを行き来するムウを捕まえて登ろう。



←磁石ブロックを投げる時は、青い矢印パネルを上向きに変えておくこと。

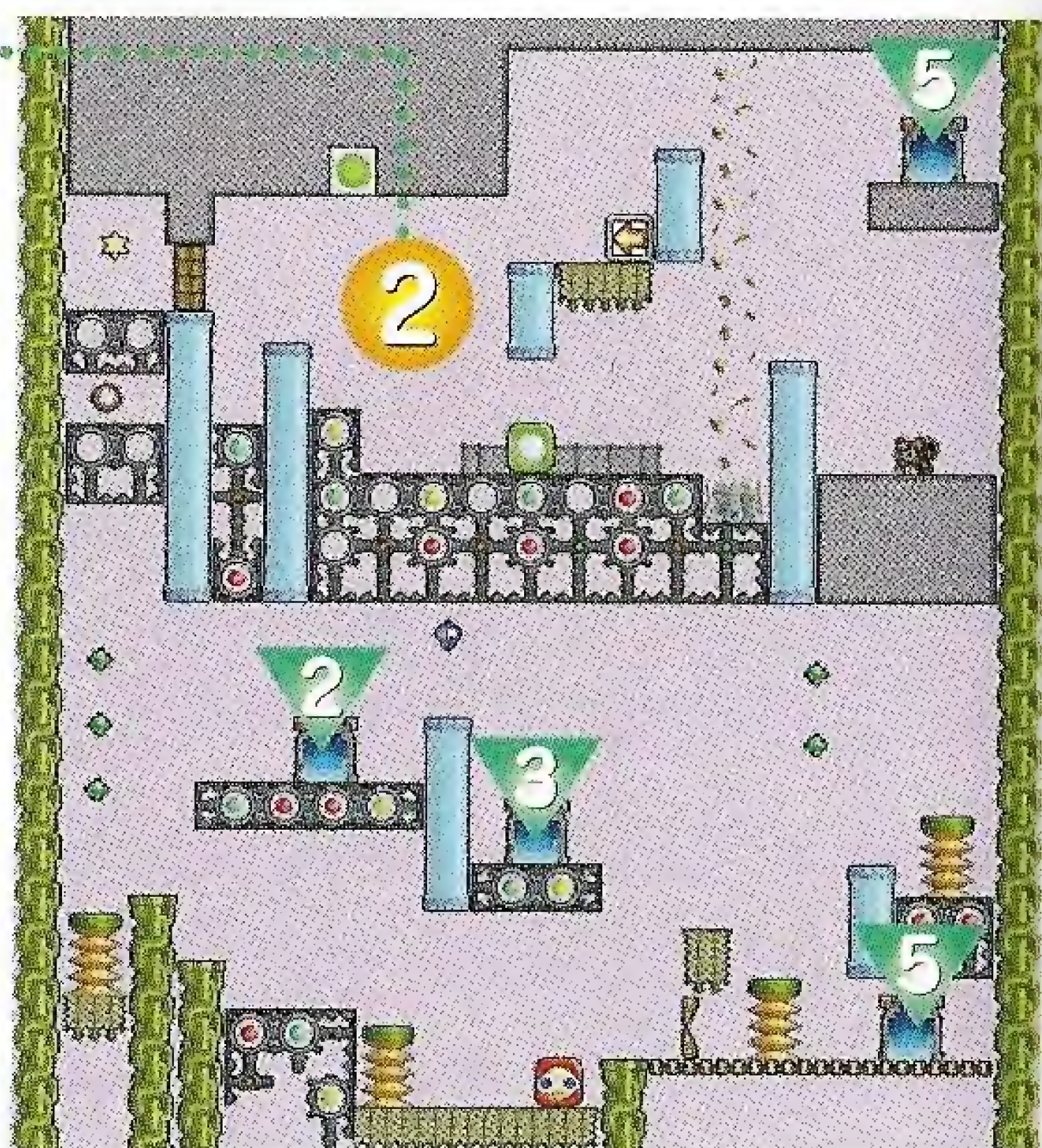


2 ブロックとハコを 交互に使っていこう

目的は月のかけら。はじめに爆弾ハコを落とし、その爆弾ハコを足場にして、今度は磁石ブロックをブッピーのいるところの足場にする。あとは、爆弾ハコをスイッチの隣に置いて、ブッピーで爆破すればよい。



←爆弾ハコを下に落とすには、磁石ブロックを磁石壁にくっつけて、そこにぶつけよう。



1 2匹のムウをうまく使い分ける

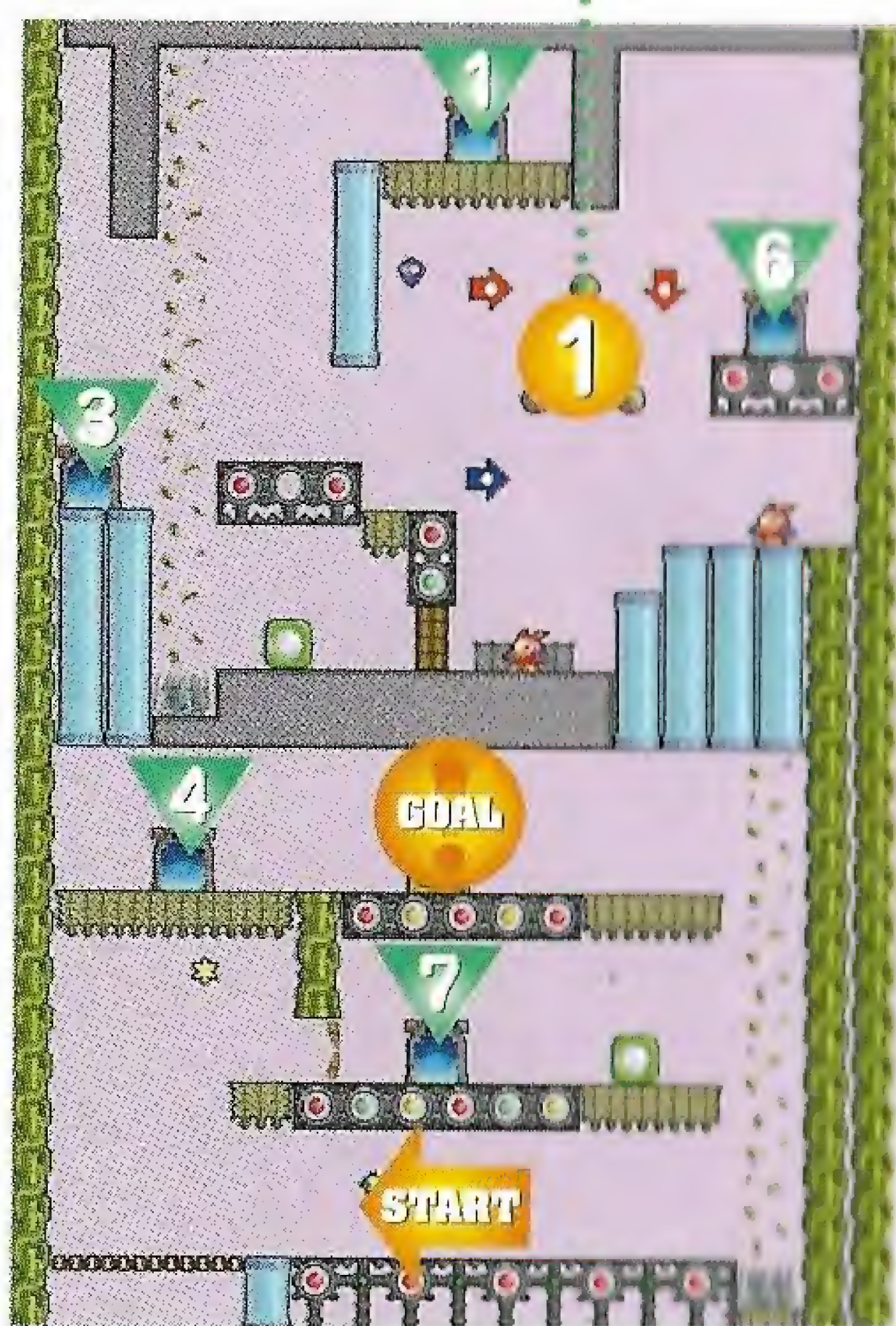
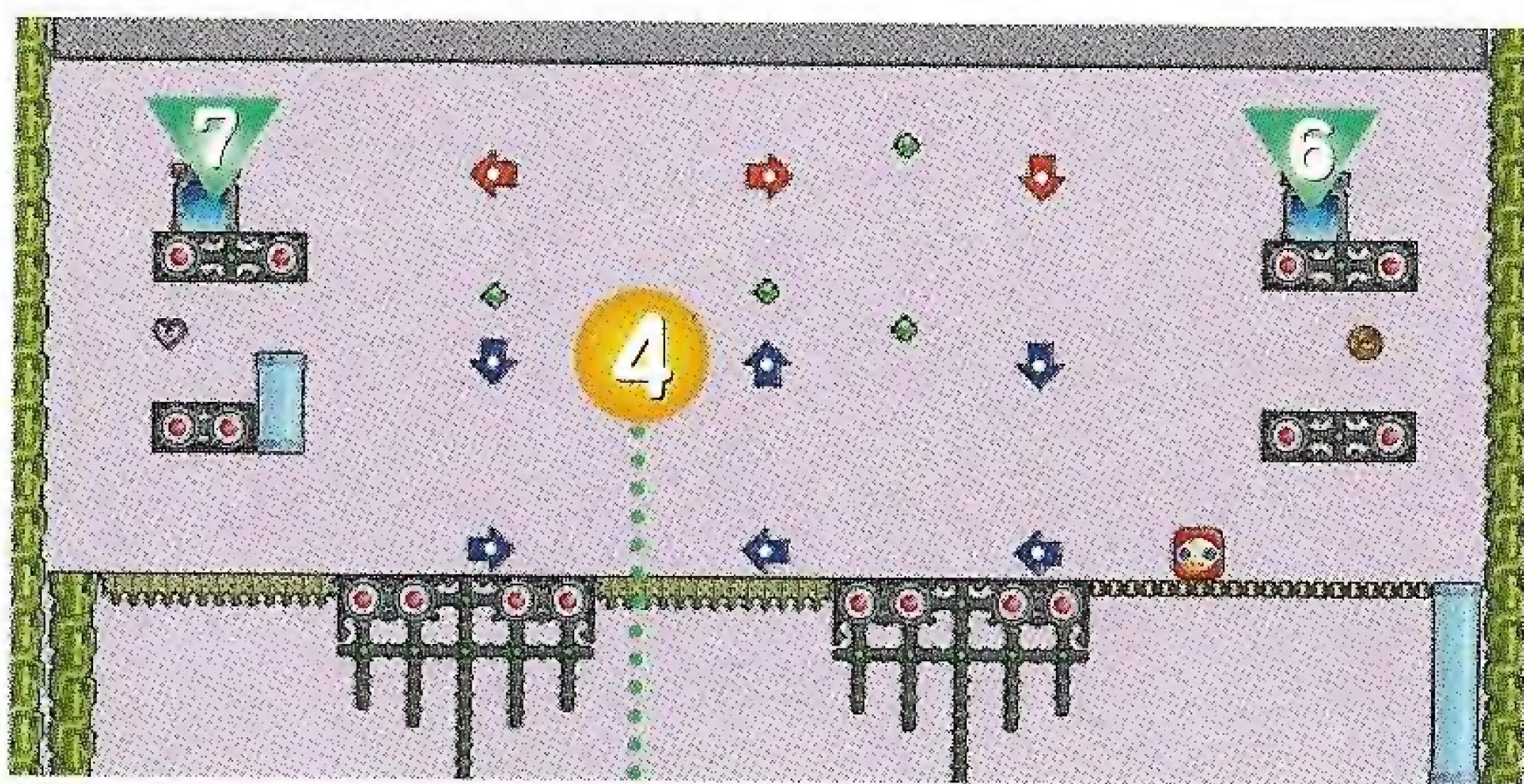
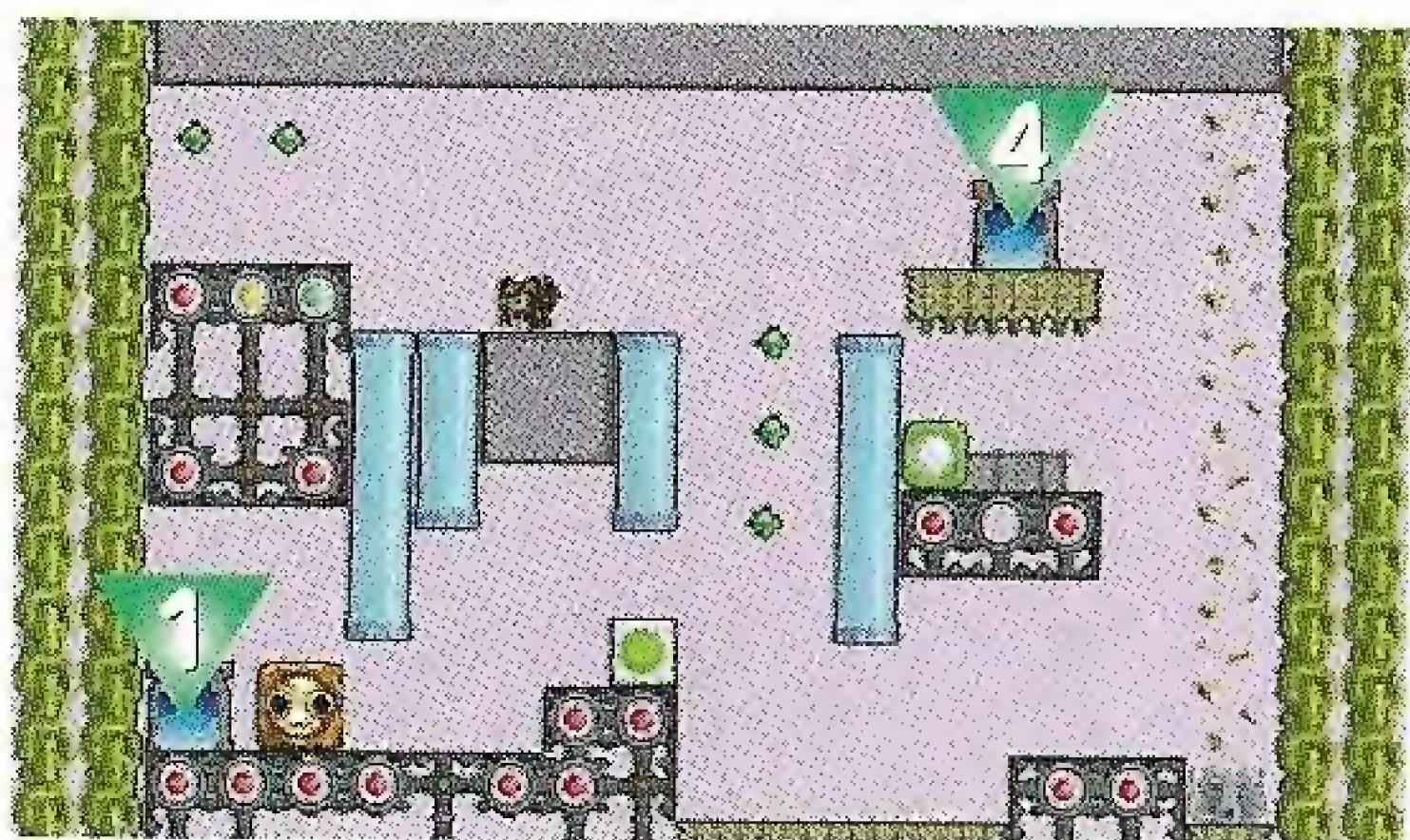
先に進むには、磁石ブロックが必要だ。青い矢印パネルを上に向け、下のムウをその矢印パネルに向かって投げれば、上のスイッチが入る。すぐに右のムウを捕まえて右のスイッチに重なるようにして2段ジャンプ。その落下中に左のスイッチをショットすれば、3つのスイッチすべてが入り、磁石ブロックが手に入る。



青い矢印パネルに当たるには、ジャンプする必要がある。スイッチの下くちを照らそう。

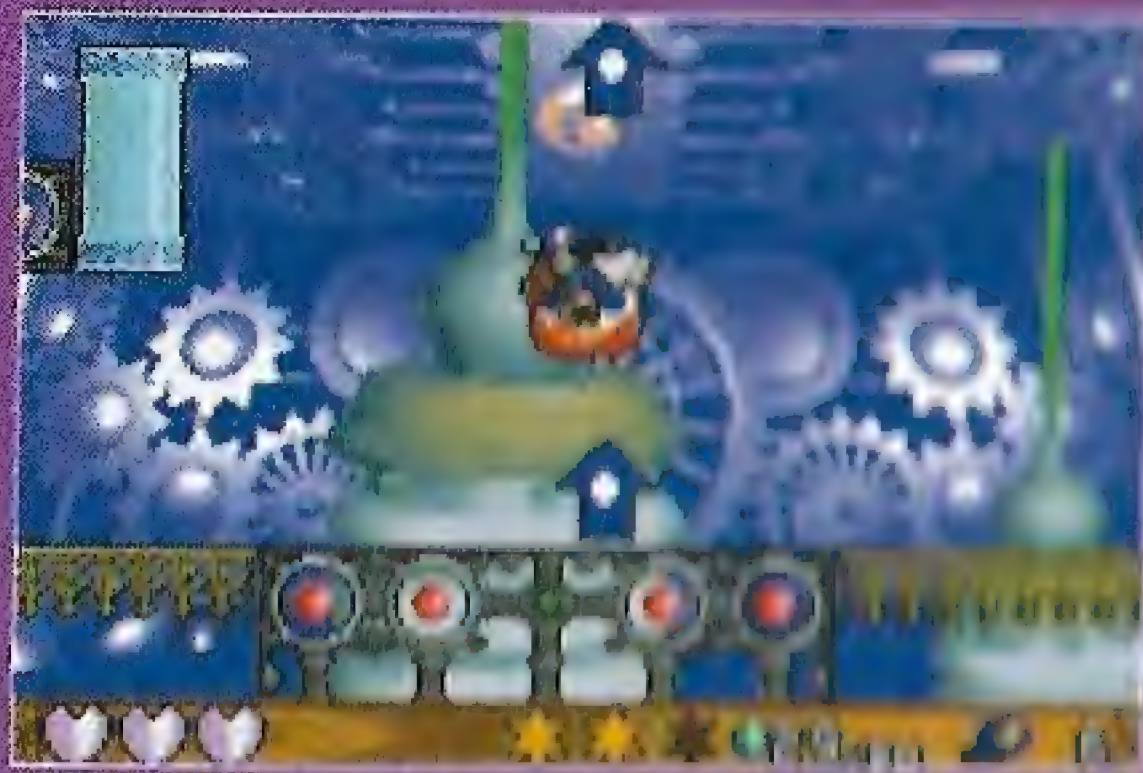


ここに待って来たあと、矢印パネルを上に向けて磁石ブロックに乗れば、上へ行ける。



4 矢印パネルの流れをつかもう

2段ジャンプだけでは届かないアイテムを取るために、矢印パネルとハコを利用して空中を移動しよう。ジャンプしても届かないところをハコが飛びつづけてしまうこともあるので、こういった流れになるのかに注意して、青い矢印パネルの方向を変えよう。



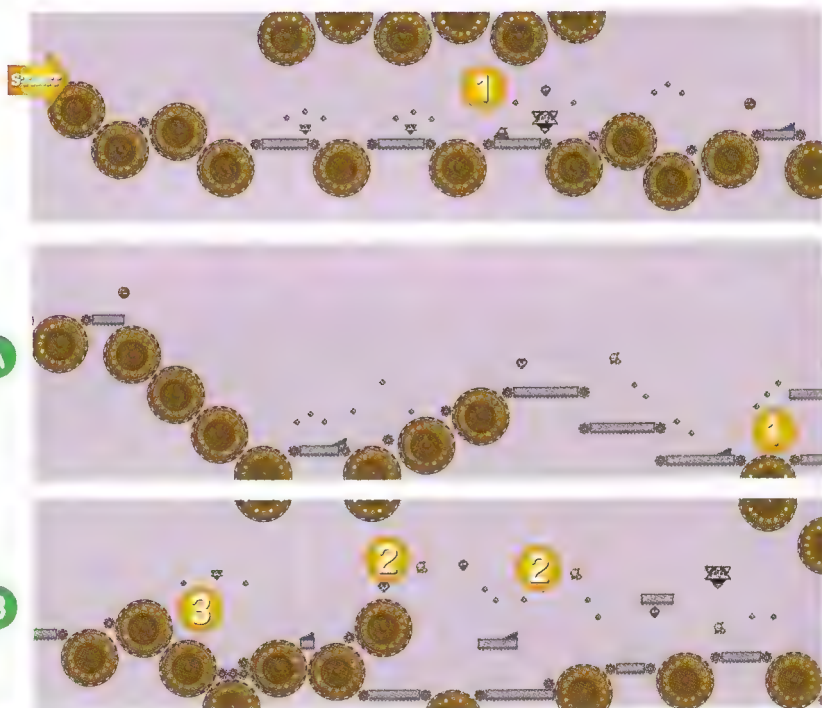
↑左の青い矢印パネルを上向きにかえれば、扉まで乗っていける。

VISION 5-4

ビジョン5-4 (アクション)

最後のフロートボード面は、高度なアクションの連続。クリアが難しいだけに、挑戦しがいのあるビジョンだ。

出現アイテム



1

早い操作と決断がポイント

敵を倒してから3秒ジャンプするまでの余裕が必要ないので、正確さだけでなく、スピードも重要となる。敵を倒す場所、3秒ジャンプを開始する場所を覚えておけば、アクション面が反復も早くなるので、余裕を持って操作ができるだろう。



このように、敵を倒す場所と、3秒ジャンプを開始する場所を覚えておけば、アクション面が反復も早くなるので、余裕を持って操作ができるだろう。

2 確実にフラムウをつかもう

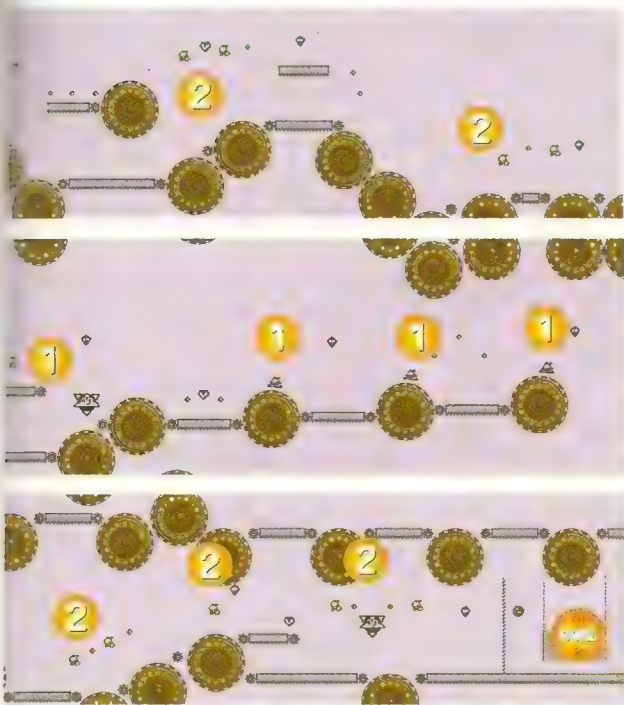
連続ジャンプをする際の、可能な正解率は、高くなる。敵を捕まえられるのはジャンプであり、しっかりと捕まえて、ダメージを受けると、敵の動きが止まる。ジャンプや連続ジャンプでダメージを受けると、敵は一定時間止まる。



05:00 05:00 05:00

05:00 05:00 05:00

05:00 05:00 05:00



A

B



3 ササルンを避けて空中移動

このブロードワードで、空中移動することで、ササルンを避けることができる。ササルンに当たると、ダメージを受け、そのダメージを受けるように調整して、ダメージを受ける。ただし、ジャンプが連続すると、ダメージを受けなくなる。



05:00 05:00 05:00

05:00 05:00 05:00

05:00 05:00 05:00

VISION 5-5

ビジョン 5 - 5

かなり難易度の高いパズルステージ。何度か同じ場所を通りながら、パズルを解くことになる。

出現アイテム

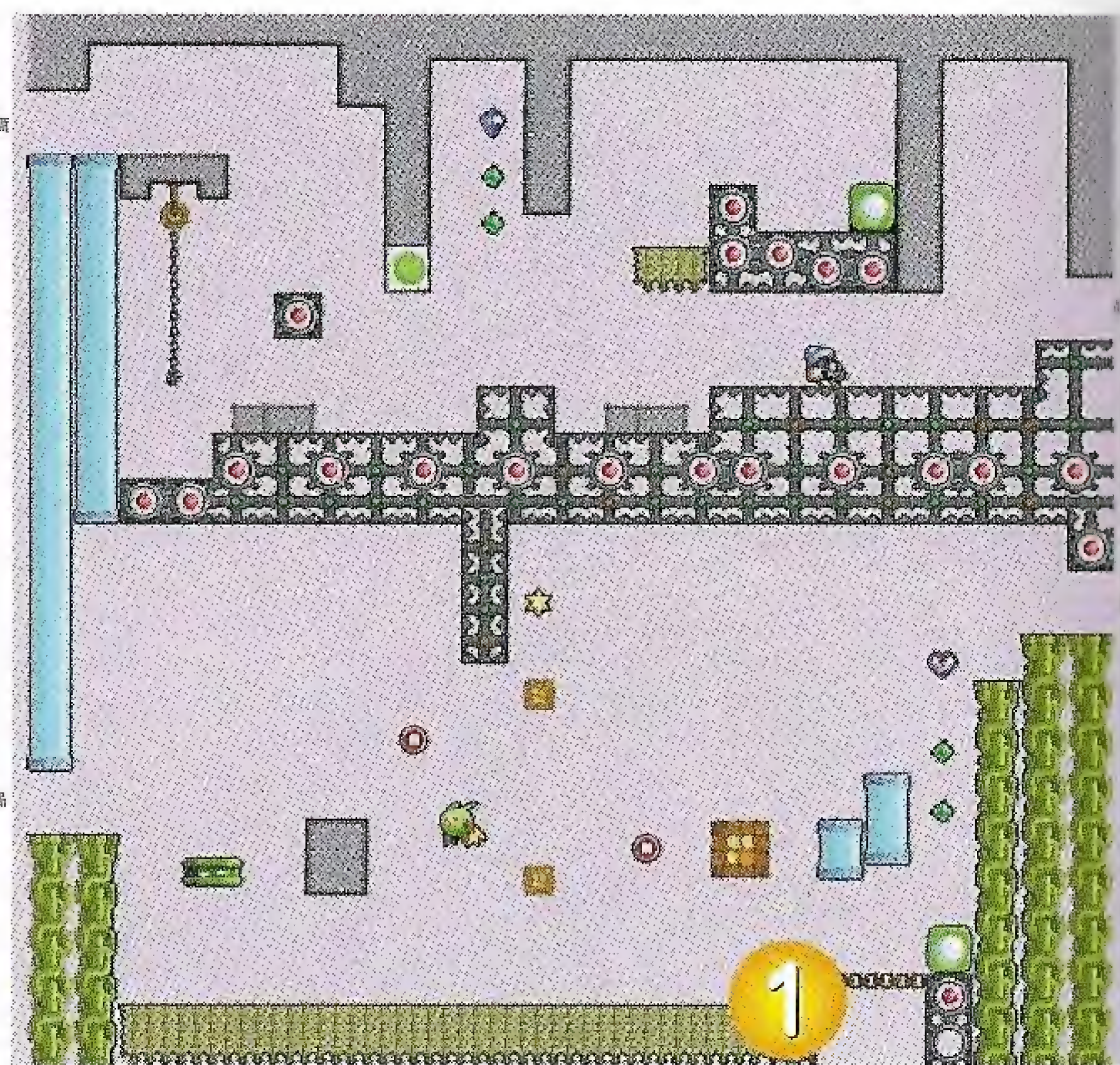


4 伸縮スイッチを切りかえよう

月のかけらは、磁石ブロックを中央の磁石壁にくっつけ、伸縮ブロックをスイッチで乗れるようにして取る。ゴールへ登るには、左隅から磁石ブロックを伸縮スイッチへ投げ、クロノアが風に飛ばされて伸縮ブロックが風をせき止めるまでの、時間差を利用しよう。



↑ 磁石壁の左横にくっついた磁石ブロックを取って、上に持っていくこと。



1 2段ジャンプでスイッチON

動く床で網状の足場へ乗り、磁石ブロックを右に投げる。左下段の伸縮ブロックの上でフラムウを捕まえて、伸縮スイッチが入るように2段ジャンプ。投げた磁石ブロックを使ってスイッチの上で2段ジャンプし、左上段の月のかけらを取ろう。

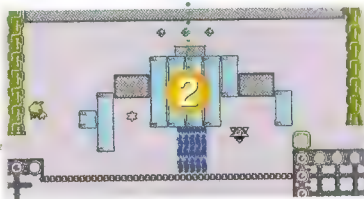
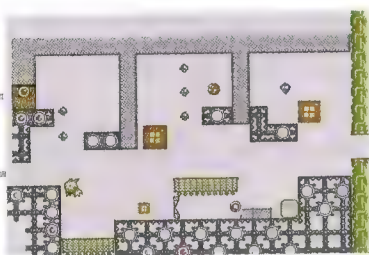


↑ 伸縮スイッチの上で2段ジャンプし、飛び移る先の足場をつくる。

2

[illegible]

「早稲田の田に
なすの苗を植
える。早稲田
の田に、なす
の苗を植える
早稲田の田に



3

1. 0.01% 2. 0.02% 3. 0.03% 4. 0.04% 5. 0.05% 6. 0.06% 7. 0.07% 8. 0.08% 9. 0.09% 10. 0.10%

VISION 5-6

ビジョン5-6(アクション面)

最後のアスレチック面。随所に高度なテクニックが必要とされるために、気を抜く余裕はまったくない。

出現アイテム

-  = 0個
-  = 6個
-  = 7個

1 消える床には1回だけ乗る

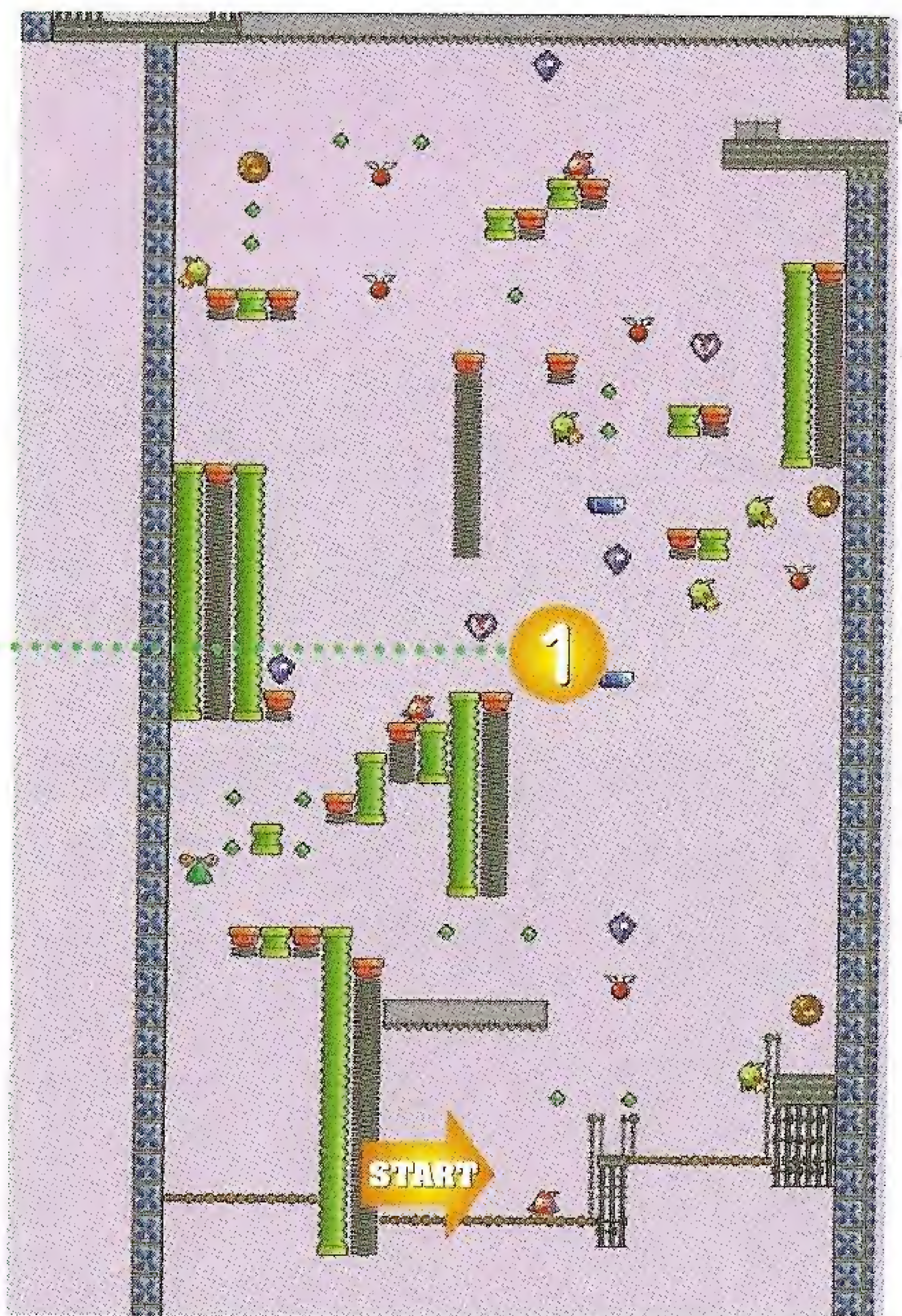
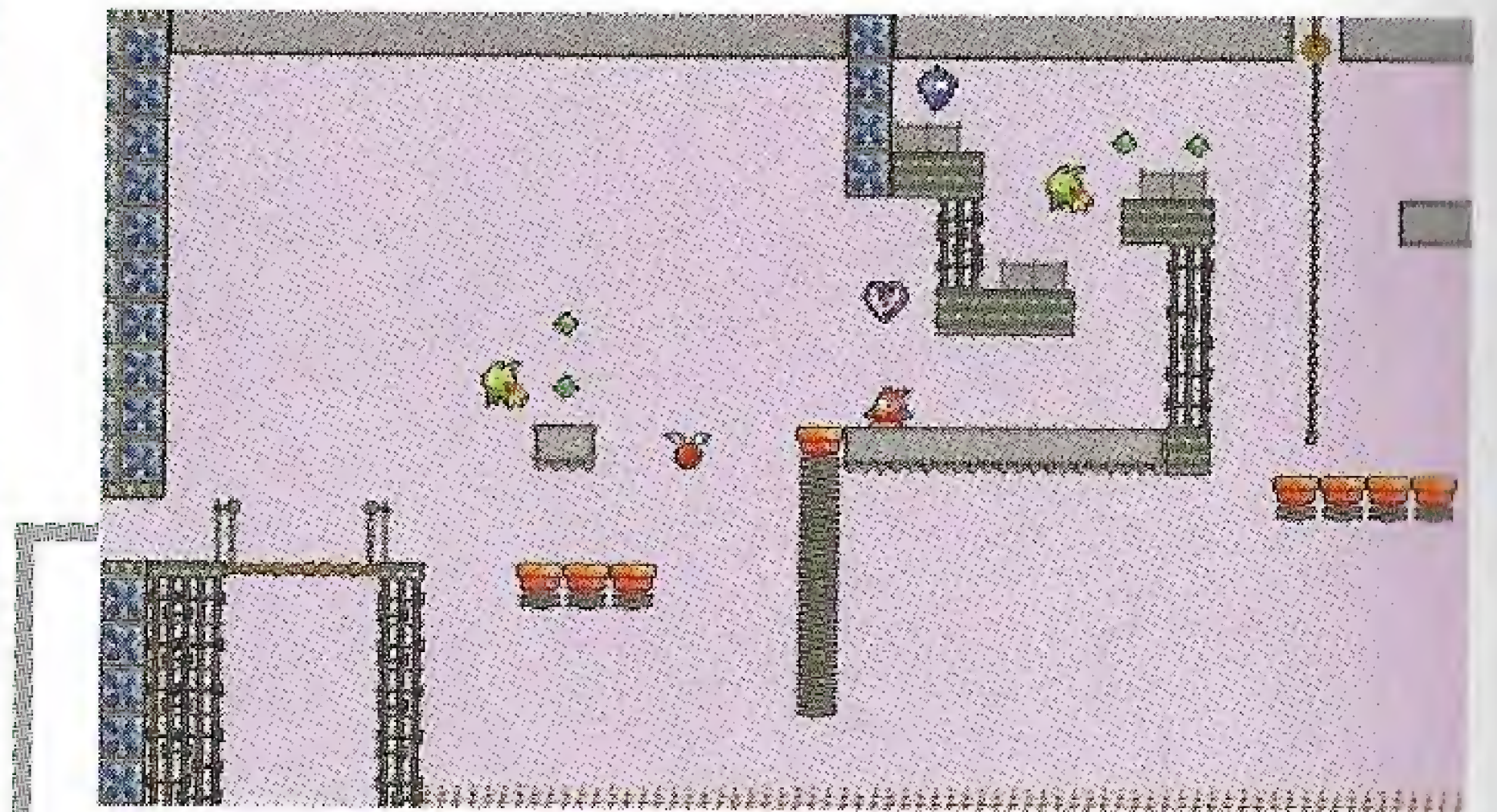
消える床には短い時間しか乗ることができない。2段ジャンプして消える床へ飛び移るときに、上にある夢のかけら(大)を取っておこう。床に乗ったあとは通常のジャンプと空中移動で右のフラムッを捕まえ、そのまま右へ連続ジャンプ。さらに、空中移動をしてグミにぶら下がる。



↑距離は空中移動で伸ばせるので、高さを重視して2段ジャンプしよう。

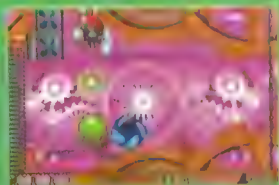


↑フラムッを捕まえたなら、すぐにAボタンを押して連続ジャンプしよう。

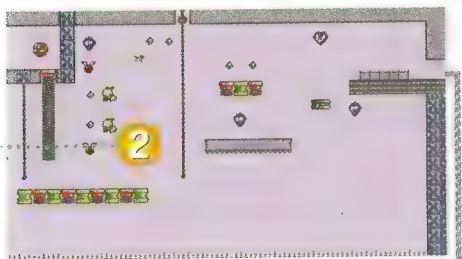


2 グミとフラムッで登りきろう

緑のガミが通るジャンプを繰り返していき、緑のガミ(大)を取ってから右側のグミにつかまると楽になる。空中移動をしながらのフラムッをシャット。捕まえたフラムッでさらに連続ジャンプ。アイテムを回収しつつゴールに向かってもらう。



緑のガミ(大)を取ってから右側のグミにつかまると楽になる。



3 テンポを保ってミスもなくそう

左下のガミからジャンプし、いちばん左のつらみっ。その右のつらみっという順に捕まえて、空中移動しながらアイテムを取ったり、右側のグミにつかまろう。そこから右上のつらみっ。その右上のつらみっ。右上のガミと、シャットとジャンプを繰り返しながら、アイテムをもらってゴールしよう。



VISION 5-7

ビジョン 5 - 7

パズルステージは、ここが最終。それにふさわしく、難しい仕掛けが数多く待ちうけているビジョンだ。

出現アイテム



1 磁石ブロックを使うには……

左右のアイテムは、両方とも磁石ブロックを磁石壁につけ、その上に乗ることによって取れる。磁石ブロックを中央に持ってくるために、ハコを1段高くなっている床の上に置こう。こうすれば、左から投げた磁石ブロックがハコのところで止まるはずだ。



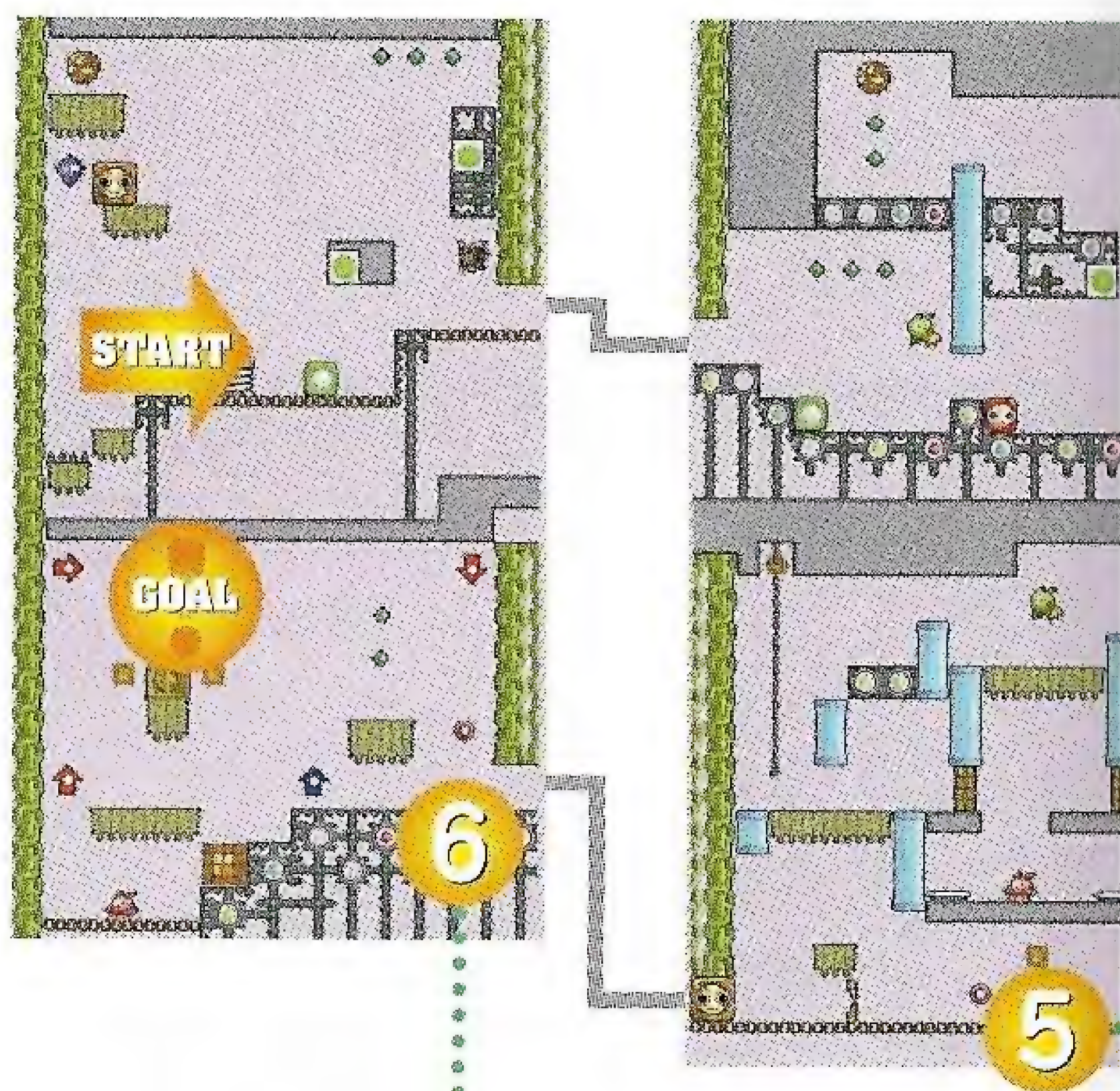
↑ハコをこの位置に置くことがポイント。磁石ブロックをハコで止めよう。

5 ブッピーを運んで岩を爆破しよう

ブッピーを捕まえたり投げたり。これを繰り返して左下まで持っていき、岩を爆破する。ブッピーのカウント数には余裕があるので、ゆっくりと慎重に運んでいこう。



←一方通行の反対側に回ってからショットすれば、ブッピーを岩側で捕まえることができる。



6 伸縮スイッチでゴールを開こう

青い矢印パネルを左側に向け、その上で2段ジャンプ。矢印に飛ばされ、スイッチへ進むムウを捕まえて、2回目の2段ジャンプで月の扉のブロックへ。飛ばされたムウは伸縮スイッチへ飛んでいくので、そのムウによってスイッチがOFFになるのを待とう。



↑2段ジャンプは、すべてこの矢印パネルの上で行うこと。

2 伸縮スイッチを自動で入れる

向かい合った矢印パネルの間に磁石ブロックを移動させると、伸縮スイッチが一定周期で入るようになる。こちしてからフラップで2段ジャンプしながら伸縮ブロックを順番に登り、右上のフラップビィで右を爆破しよう。



磁石ブロックが通過するたびに、伸縮スイッチがON・OFFされる。

4 ブッビィめがけて爆弾ハコを投げる

矢印パネルを使い、爆弾ハコを上へ送る。次にブッビィを捕まえ、スイッチの上にセットする。ブッビィのカウントが0にならないうちに爆弾ハコをブッビィに投げつけ、爆風でスイッチを反応させよう。



爆弾ハコをブッビィに投げつけ、爆風でスイッチを反応させる。



3 矢印パネルでムウを再利用

まず矢印の方向が一周するように、左下の矢印パネルを右向きにかえる。そのあと、右下の矢印パネルの上で2段ジャンプして足場に乗り、回ってきたムウを捕まえ、再び右下の矢印の上で2段ジャンプというように繰り返せば、右上の通路に登れるはずだ。



右下の矢印パネルでムウを捕まえ、再び右下の矢印の上で2段ジャンプというように繰り返せば、右上の通路に登れるはずだ。

BOSS World 5 ジリアス

多彩な攻撃をくりぬけ
悪の本体にムウをぶつけよう

ジリアス自体が攻撃するモードと、彼を操る「悪の本体」が攻撃するモードとが切りかわる。ジリアスに攻撃を当て、悪の本体モードにしよう。この状態で本体にムウをぶつけて、はじめてダメージを与えられる。



攻撃パターン 1



宙に浮いているジリアスが、光の輪を投げつけてくる。この光の輪は、持ち上げているムウではね返せる。ジリアスのモードから悪の本体のモードに切りかえるには、この光の輪をはね返して、悪の本体にぶつけること。

攻撃パターン 2



ジリアスが、稲妻を3か所に落とす。落雷するポイントの上空には攻撃前の段階で短い稲妻が発生するので、これを目印に稲妻をかわそう。ただし、上に気をとられて、ムウに当たってしまわないように注意。

攻撃パターン 3



ジリアスモードから悪の本体のモードに切りかわると、稲妻弾を3方向に向けて放ってくる。真下、右下、左下と、攻撃の方向が一定しているうえに、飛んでくるスピードもそれほど速くないので、十分かわせるはずだ。

攻撃パターン 4

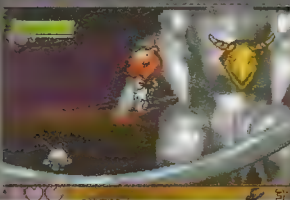


悪の本体の分身が左右から1体ずつ、そのあとに本体と、計3回の体当たりをしてくる。この体当たりにはムウをぶつけよう。分身ならば体当たりを撃退して無力化できるし、本体ならばダメージを与えることができる。

LAST BOSS 絶望の魔王

同じ色のムウを顔にぶつけ
絶望の魔王の本体を攻撃しよう

魔王の顔と同じ色のムウをぶつけると魔王の本体が現れるので、それにムウをぶつけるとダメージを与えることができる。異なる色のムウを当てた場合は、魔王の顔の色が変わる。床が動いていくので、歩きづらいときはジャンプで移動しよう。



→同じ色のムウがない。どちらか一方をぶつけて、絶望の魔王の顔の色を変えていこう。



→どこかで見たマークを記させる絶望の魔王の本体。そういえば、ほかのボスの弱点には……



片方の翼だけ広げる動作のあと、その翼を広げた方向からプラズマ状の光球を床に落って放ってくる。下を歩いているムウの色は、この光球と同じ色に変えられてしまう。効果音が出るので、それを頼りにジャンプでかわそう。

攻撃パターン



下から上へ攻撃弾を飛ばしてくる。弾の上部が下に現れるので、攻撃してくるポイントがわかる。これを参考に、うまく弾と弾の間を切りぬけよう。弾が通りぬけていった場所に移動すると、安全が確保できる。

攻撃パターン



画面奥からの体当たり攻撃。出現地点から画面中央を経て体当たりをしてくるため、中央を除けば、出現した方向へ移動するのが安全だ。床の動きが速くなる場合もあるので、ジャンプしながら回避するとよいだろう。

CAPTURE ● リストボス・絶望の魔王

エキストラビジョン

ゲームをクリアしたあとに、なんと隠し面があったのだ！
マニアックなステージの内容は、どんなものなのだろうか？

感動のエンディング

ワールド5のボスであるジリアスを倒したと思ったら、なんと、真のボス、絶望の魔王が登場する。そして、この絶望の魔王を倒せば、感動のエンディングを迎える。

夢を見ることができない身を嘆いていたジリアスの心の間をついて、絶望の魔王が皇帝を操っていた。クロノアは、ジリアスの悪夢を追いはらうと同時に、彼に夢を見ることの大切さを教える。帝国の人々が夢を見る権利を求めるなか、皇帝ジリアスは宣言する。「夢見る帝国」本来の夢を……。



←ついに、絶望の魔王を倒した。長かった戦いもようやく終わる。



←エンディングまでの道のりは長いが見る価値は十分にある。

エキストラビジョン出現!!

これまでの『風のクロノア』シリーズと同様に、今回も、エンディング後に出現する「エキストラビジョン」が用意されている。それぞれの出現条件については、右ページを参照してほしい。

EX-1の出現条件にある「全ビジョン」には、ワールド1～5において途中選択肢で選ばなかったビジョンも含まれる。またEX-2では、ワールド1～5においてすべての夢のかけらを集めたビジョンが25以上あったとしても、エンディングを見なければ出現しない。もちろん、EX-1とEX-2が同時に出現するという可能性もある。



←条件が整うと、ワールドのマップ上に、エキストラビジョンが出現する。



エキストラビジョンの特徴

エキストラビジョンの特徴は、なんといってもその難易度の高さだ。普通にゲームをクリアしたレベルではとても攻略できないので、何度も練習してみよう。

エキストラビジョンは全部で3つ。EX-1とEX-3はアクション要素が強く、EX-2はパズル要素が強くなっている。すべてのビジョン制覇をめざしてがんばろう！



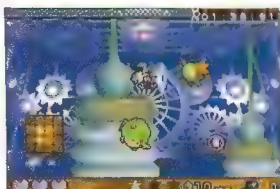
↑エキストラビジョン攻略には、これまで難いてきたテクニックのすべてが必要となる。



↑ベストクリアタイムが記録されるので、最短記録をめざしてみるのもおもしろい。

EX-1 出現条件

アクション・パズル両方を含めて、ワールド1～5のメインビジョンをクリアすること。



・アクション要素の強いEX-1。まずは小手調べといった感じ。

EX-2 出現条件

ワールド1～5のすべてのメインビジョンが2以上あって、エンディングを見ていること。



・回転部屋が2つも登場し、難しいパズルが並ぶ。いろいろと試してみよう。

EX-3 出現条件

ワールド1～5に加えEX-1、EX-2を含めたメインビジョンで5つ以上をすべてクリアすること。



・もっとも難しいEX-3。クリアするには、かなりの練習が必要となるだろう。

すべてのビジョンをクリアすると……

ボス戦とエキストラビジョンを含めた全43ビジョンをすべてクリアすると、このゲームを本当に全クリアしたことになる。クリア後には、「全ビジョンクリアおめでとう」の画面が表示される。



VISION EX-1

ビジョン EX - 1

エキストラビジョンだけに、これまでも増して難易度は高い。高度なアクションテクニックが要求される。

出現アイテム

鍵 = 0個

心 = 3個

コイン = 5個

1 フラムウをスイッチにぶつける

連続ジャンプをしながら進み、フラムウを下に投げつけてスイッチを入れよう。このとき、連続ジャンプに失敗したと思ったら、空中移動しつつ次元の穴が出るのを待ちかまえ、復活したフラムウをすぐに捕まえて連続ジャンプし直そう。



↑スイッチに当たらなかったら、フラムウを捕まえて再び連続ジャンプする。



A



B

B



C

2 同じグミにつかまろう

横に移動するグミにつかまり、ササルンを避けるようにグミからジャンプ。飛び越えたら、再度同じグミをショットしてつかまろう。遠めからショットすると、グミに引きつけられる距離が長くなり、ササルンに当たってしまうこともあるので注意すること。



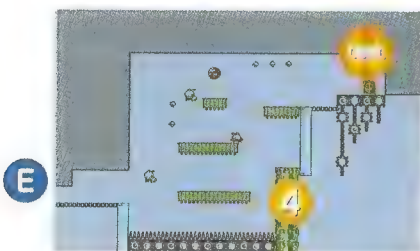
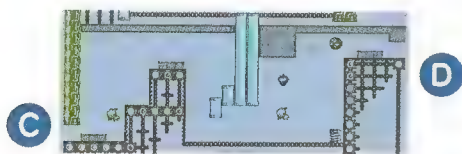
↑グミを追い越すくらいの横ジャンプをすると、ササルンを避けやすい。

3 連続ジャンプの腕試し

連続ジャンプを続けて先へ進んでいく。投げたフラムウの復活を空中移動で待つ場合、次元の穴より右側に進み、次に捕まえるフラムウまでの距離を縮めておこう。こうすれば、次に連続ジャンプするときの難易度が下がることになる。



↑アイテムを取ってから連続ジャンプしてグミにつかまれば、落ちずに済む。



4 落ちていくムウを捕まえよう

まずは、フラムウを使って中央の足場へ移る。この足場の右端に立って、上から落ちてくるムウを捕まえ、右側の足場へ2段ジャンプで移動。右の足場では、ジャンプで近づきながらムウを捕まえ、そのまま空中で連続ジャンプしよう。



↑ムウが右端に立つと、ムウが落ちてくる。ジャンプし、上向きながらジャンプし続ける。

VISION EX-2

ビジョン EX 2

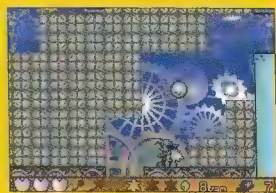
仕掛けの構成が複雑なだけでなく、操作のタイミングもシビアになっている。非常に難易度の高いビジョンだ。

出現アイテム



4 回転部屋から回転部屋へ

似たような部屋が続いているので迷いやすい。どの通路がどの部屋につながっているのか、マップでよく確認しよう。一度下に落ちてしまうと、戻るには順路をたどり直さなければならないので、下に降りる前に、やり残しがあるかどうかを確かめること。



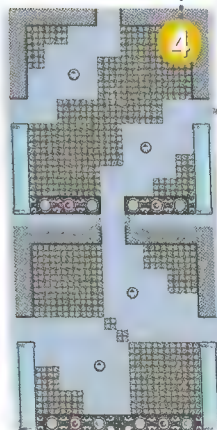
↓下に降りる前に、もう一度マップを見て確認したほうがよいだろう。



C (P.117)

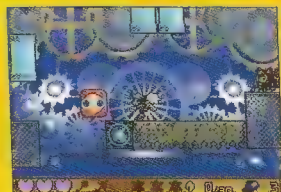
A (P.116)

B (P.116)



1 乗せるものと投げるもの

まず、据え置きスイッチの上にハコを乗せ、プッピーを投げて岩を壊す。次に、プッピーが復活して据え置きスイッチの上を歩くタイミングを見て、ハコを投げこもう。据え置きスイッチに乗せるものと、シャッターの向こうに投げるものが変わる点がポイント。



↑ハコを投げこんだあと、クロノアもシャッターを通りぬけよう。

5 箱を乗せたあとはスピード勝負！

ハコをムウの1段下の足場に投げたあとで、左側の消える床の上に2段ジャンプの要領でハコを置く。次に、ムウを捕まえてハコの上に乗る。ここまで準備できたら、ハコの下の消える床に乗り、すばやくハコの上に戻ってムウを左に投げる。最後に、ハコの上から中央の消える床を乗り越え、右のスイッチをショット。



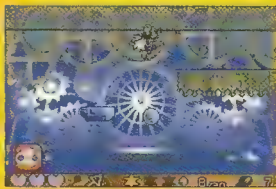
←ムウを投げるのは消える床を踏んだあと。ハコの上に乗っているので、中央の消える床へ簡単に登れる。

←中央の消える床からすばやく降りて右のスイッチを風玉でショット。とにかくスピードを重視しよう。



6 中央の消える床から右上足場へ

左の消える床にハコを寄せ、ムウを持ったまま中央の消える床に登ろう。中央の消える床からなら、右上の足場まで通常のジャンプでも乗ることができる。ムウを抱えたまま足場の右端へ。2段ジャンプを使って、画面右隅のアイテムまできっちり回収しよう。



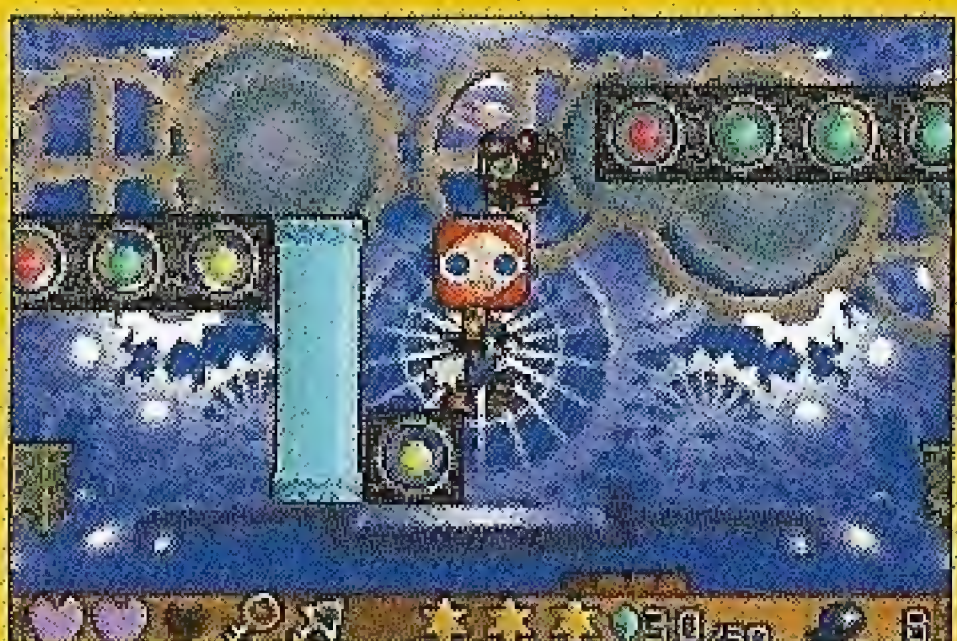
* 中央の消える床からジャンプ。足場の右端までムウを持っていこう。

8 最後の難関である ブッピーを誘導しよう

このフロアにいるブッピーはカウント数が4と非常に少なく、投げながら運ぶテクニックが使えない。ゴール前の岩を壊すには、ハコと伸縮スイッチを使いながら、ゴール手前までうまくブッピーを誘導する必要がある。



←ブッピーが伸縮ブロックの上を渡ったかチェック。ブッピーが下に降りていたら、爆発させてやり直そう。



←伸縮スイッチを切りかえつつハコを持って上に登る。ハコを足場にして、ブッピーを左側に移そう。



←ブッピーを移したらすぐ下に降り、ハコで壁を作る。ブッピーが壁で向きをかえ、左へ進めば成功だ。

7 ハコで風をさえぎり 月のかげらをゲット！

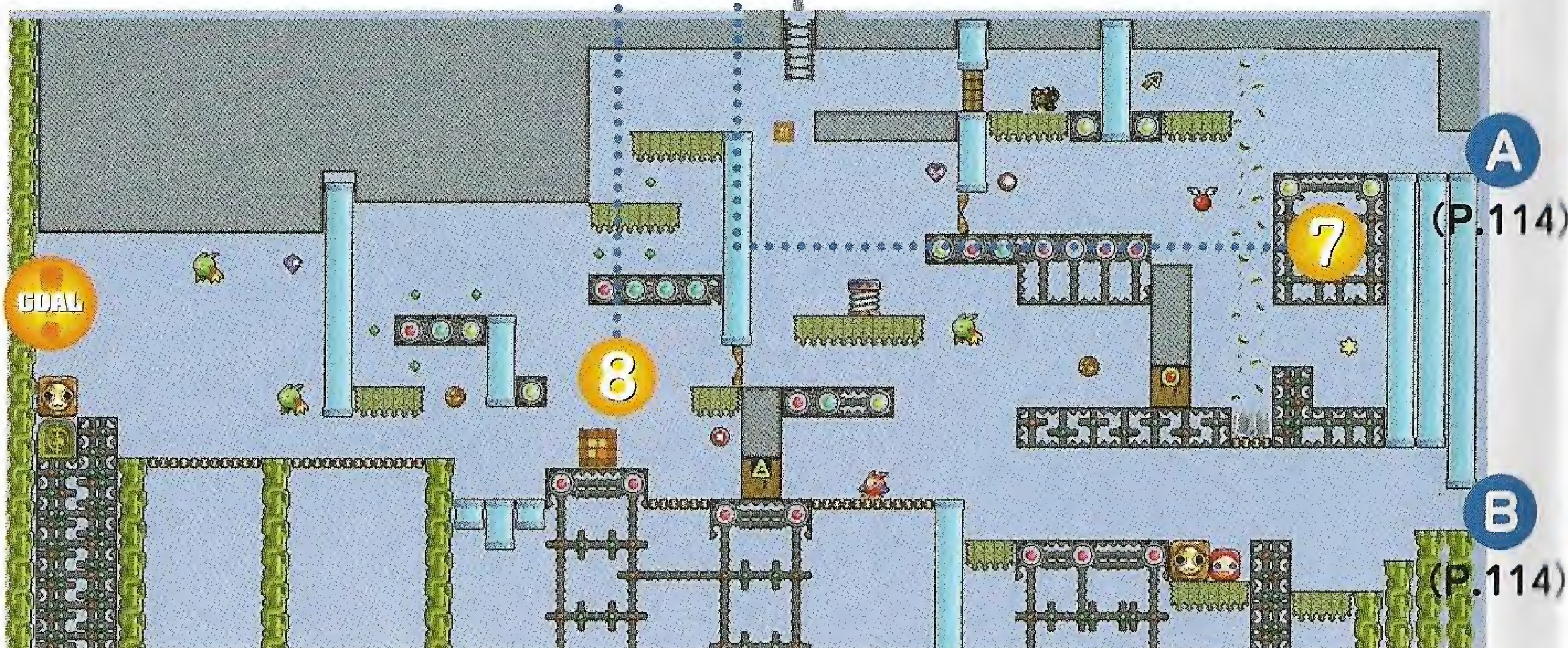
カギの扉を開けたら、風に飛ばされつつグミにつかまり、ブッピーの前のシャッターを開けよう。そのブッピーでハコの隣の岩を爆破。取り出したハコを運んで風をさえぎり、月のかげらを手に入れよう。



←シャッターが開いていれば、ブッピーはそのうちいちばん下に降りてくるので、岩にセットするのは簡単。



←伸縮ブロックを足場にして登り、一方通行の左側からハコを投げよう。右のカギの扉の前にハコは落ちる。



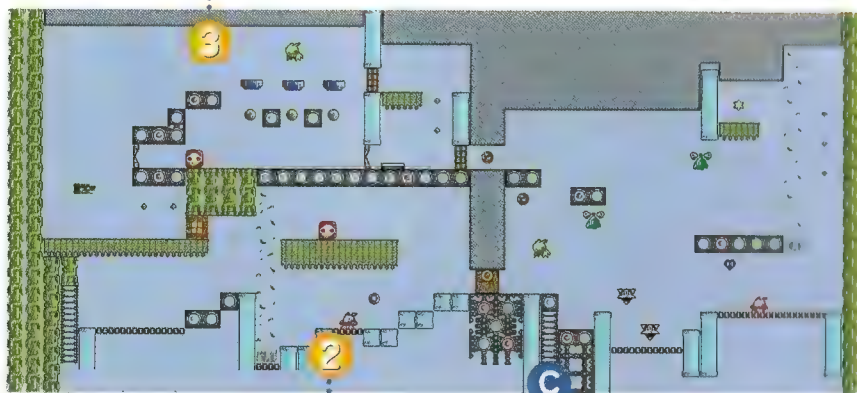
3 ハコと敵と風玉でシャッターを開ける

まずハコを持ち、動く床で上に登ろう。左側と中央の消える床を踏みながら右側の消える床にハコを乗せたあと、右側の消える床も踏む。中央の床が消えたらフラムウを捕まえて2段ジャンプし、真下のスイッチを入れよう。最後に、左側のスイッチをショット。ハコが落下して右のスイッチが入り、シャッターが開く。



・2段ジャンプでプラットフォームの上のスイッチを入れよう。風玉で左のスイッチを動かす。

・捕まえたフラムウを使い、真下のスイッチを入れよう。最後にハコを落下させて右のスイッチを入れる。



(P.114)

2 ハコの扱いに注意しよう

先に進むために、伸縮スイッチを入れる必要がある。右側に進んでスイッチを入れたらハコを手にして風の中を降り、2段ジャンプして左側へ。このとき、風から右側にハコを持っていってしまうと、先に進む方法がなくなり、ここからやり直さなければならなくなる。



1 左側に降りれば安心。2 段ジャンプするだけで先に進めるのだ。

VISION EX-3

ビジョン EX - 3

まさに、最高レベルのアクションテクニックが必要。最後を飾るにふさわしい、超難関ビジョンといえる。

出現アイテム

鍵 = 0個

心 = 0個

コイン = 25個

1 復活する敵を捕まえて連続ジャンプする

低いところに降りてきたフラムウを捕まえて2段ジャンプし、その最高点で空中移動しながら敵の復活を待とう。復活したフラムウをショットしたら、すぐに連続ジャンプをして、次の敵を捕まえにいくのだ。



←空中移動をおりまぜて、フラムウをショットするタイミングを計ろう。



←敵が復活する次元の穴が出た時点でショットしても、フラムウを捕まえることができる。

A

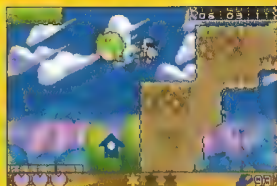


(P.121)

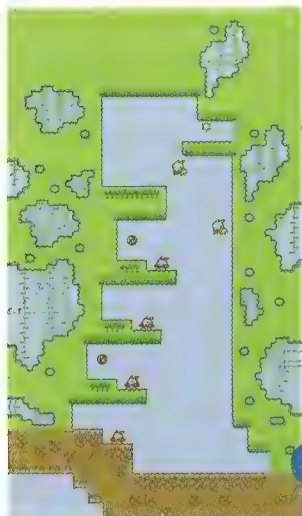


2 矢印パネルにはね返らせよう

向かい合った矢印パネルの上で2段ジャンプすると、その間をフラムウが移動し続けるので、それを捕まえて2段ジャンプしよう。最後の青い矢印は上に向け、パネルのところで2段ジャンプする。上にはね返された敵を、直接ショットしなければならない。



↑横ジャンプしたあと、すぐに振り返ってショットしよう。



3 矢印パネルの上で2段ジャンプ

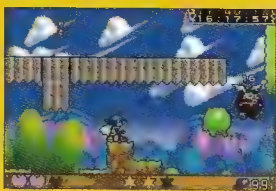
中央の足場に乗るときは、上向き矢印パネルのところで2段ジャンプ。すぐに振り返ってショットし、ブッピーを捕まえ直そう。右の足場でもブッピーが必要になるので、左向き矢印パネルの上で2段ジャンプして右へ行こう。



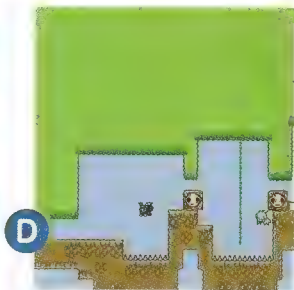
↑青い矢印パネルを右向きにかえ、まわってくるブッピーを捕まえよう。

5 フラムウでプッピーを爆破

左向きの矢印パネルのところで2段ジャンプし、フラムウを捕まえた後左へ進む。矢印パネルをまわってくるプッピーにムウをぶつけ、岩を爆破しよう。上向きの矢印パネルで、同じフラムウを使って連続ジャンプを繰り返せば、上の段に登ることもできる。



↑この位置からフラムウを投げれば、プッピーを爆破することができる。



4 最高難易度？ ムウで矢印階段を登れ

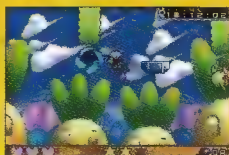
2段ジャンプ後、矢印パネルではね返ったムウをつかんで連続ジャンプ。次の矢印パネルにムウを飛ばさなければ登れないので、ある程度横ジャンプで移動することが必要になる。



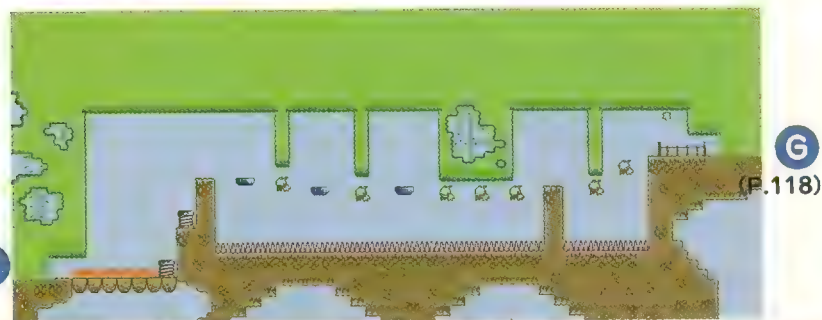
←ジャンプ最高点で空中移動し、ムウが戻ってくるまで高さを維持しよう。

6 ミスは命取り 正確な連続ジャンプを

最後は、連続ジャンプと空中移動で右へ進んでいく場面が続く。あぶなかったら、空中移動しながら復活した敵を捕まえ直す。とにかく、スピードよりも正確さを重視することだ。



←空中移動しながら敵の復活を待つ。このビジョンでは、必須テクニックだ。



オリジナルグッズ・プレゼント

**お店では売っていない
オリジナルアイテム！**

「風のクロノア～夢見る帝国～」
のオリジナルグッズは、すべて
非売品の超レアグッズだ。

今回は、イベント用に作られ
たアイテムを、本書読者の中か
ら抽選で50名にプレゼント！

【 応募のきまり 】

ハガキに、郵便番号、住所、氏
名、年齢、性別、電話番号、希望商
品名、本書の感想をお書きのう
え、下記までお送りください。

■あて先

〒101-8001

東京都千代田区一ツ橋2-3-1

小学館 スポーツ&ゲーム企画室

風のクロノア・夢見る帝国係

■しめきり

2001年11月30日(消印有効)

◆当選者の発表は発送をもって
かえさせていただきます。

50名!!



Tシャツ 10名



バンダナ 10名



パラシュートキット 30名

MAKING

制作者インタビュー





制作者
インタビュー

『クロノア』シリーズの

「風のクロノア」シリーズ第4作となる『風のクロノア～夢見る帝国～』。これまでの作品のエッセンスを引き継いで新たなパズル&アクションゲームを作りあげたスタッフの方々に、制作秘話などを語ってもらった。

どうしても作りたかった GBA版『クロノア』

— 今回は、ゲームボーイアドバンス（以下GBA）での発売ですね。

原 はい。私が作りたかったアクション&パズルゲームの『クロノア』は、3Dでなくとも2Dで十分表現できるんです。それと、ワンダースワン（以下WS）版『風のクロノア Moonlight Museum』をシリーズ化していきたくかった。それで、GBAの発売が発表となったとき、すぐに『クロノア』が浮かびました。東京のスタッフは

『風のクロノア2～世界が望んだ忘れもの～』の制作で手いっぱいだったので、ぜひ大阪で制作させてほしいと手を上げたわけです。まあ、プラットフォームはなんでもよかったのですが、GBAのソフトを作らなくてはならない時期だったので、今回はGBA版ということになりました。

— 人気シリーズの最新作ですから、制作中の苦労も多かったのでは……。

石田 ええ、かなりありましたね（笑）。これまでのシリーズとのギャップを感じさせてはいけなかったので、プレッシャーが大きかったですね。『クロノア』シリーズを遊



原 敏也

1957年生まれ。山口県出身。1981年入社。営業・販売部門を経て開発部へ。デバッグ品質管理を担当後、大阪開発本部で開発チームを指揮している。

んでいる人に違和感なく遊んでもらえるように、操作面でかなり気を遣いました。

— そういえば、クロノアの動きには、まったく違和感を感じませんでした。

石田 クロノアの動きをプレイステーション（以下PS）版に近づけるのは、いちばん苦労した点のひとつです。基本的には、クロノアが同じ操作で同じ動きをしなくてはならないわけですが、最初はかなり違いました。ハードのスペック的な違いもあるので、その調整が大変でしたね。（✓）

石田 アイデアの段階では、仕掛けは100近くもあったんです。そこから、選考に選考を重ねて、実際にゲームに登場する仕掛けが採用されたんです。そういう意味では、すべて自信作かな（笑）。回転部屋は、私がどうしても入れたかったものなんです。画面が回転するというのは、実はGBAというゲーム機の大きな特徴なんですよ。

原 ブッピィでスイッチを入れるとか、重しを置いてシャッターを開けるといった仕掛けの多くは、WS版で使っていたものなんです。その他の仕掛けも、これまでの『クロノア』シリーズで使われていたものがほとんどです。それらを引き継いでGBA版が作られているわけです。GBA版からの新要素としては、矢印パネル、天秤、磁石ブロック、それにスイッチによる水の出し入れなどでしょうか。仕掛けという点で

すべてを結集しました

原 PS版とGBA版のいちばんの違いは、大きさなんです。GBAでは、小さな画面でパズルをしている動きまで表現しなくてはならない。仕掛けに関する、さまざまな情報を見せる必要もありますからね。アクションをできるだけ似せつつ、仕掛けを見せる。その点が難しかったと思いますね。

石田 仕掛け自体、PS版とは異なるものなので、すんなり遊んでもらえるか、とくに、低年齢の子どもたちに理解してもらえるかという不安はありました。

GBAの特徴を活かした画面が回転する仕掛け

— 回転部屋はおもしろい仕掛けですね。仕掛けに関しては、これは自信作というものはありますか。

もっとも出来がよいのは、矢印パネルですね。

石田 仕掛けを作っていると、だんだん自分が意地悪になっていくんですね（笑）。これならわからないだろうとか……。全体の構成としては、アクション次第で、パズルを解かなくても進めてしまうものがあったりして、そういう点を修正するのがけっこう大変でした。ほかにも、シビアなタイミングや操作を必要とする仕掛けは、極力なくしたつもりです。

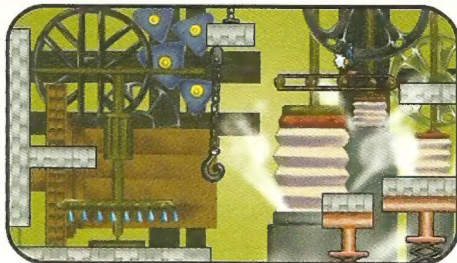


石田太輔

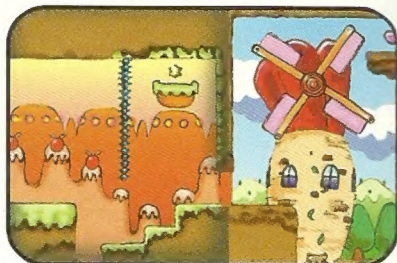
1968年生まれ。島根県出身。1991年入社。「ファミスタ」シリーズ、GB版「ポケットキング」などの制作を担当。ディレクターとして現場を指揮している。



←ゴツゴツとした岩場、青い空と広がる砂漠。後ろに生えているのは、サボテン。そんなイメージで描かれた、ガザランドのビジョンイラスト。「争いの絶えない街＝荒廃した感じ」なのだという。



✓左下は「王都ル・エルジンバ」のビジョンイラスト。機械仕掛けの城下街なのだろうか。右下はワールド3のジオオブ。のどかな田舎風景が広がり、建物もなんだか食べものっぽい感じがする。5つのワールドの中では、もっともコミカルなイメージ。



すべてのプレイヤーにエンディングを見てほしい

— ゲームを進めていくときに、アクション面とパズル面のどちらかを選ぶようにした、その狙いというのは……。

石田 WS版では、パズル面しかなかったんです。それで、ぜひアクション面も入れたいと思ったんです。

原 息ぬきする場がほしかったんですね。ゲームの中で、ずっとパズル面ばかりだと疲れてしまう。それで、アクション面やBOSS戦を入れたわけです。もちろん、パズルゲームでもあるので、パズルは解いてもらわなくては困るけれど、ソフトを買った方すべてにエンディングまで行ってもらいたい。パズル面で詰まっても、アクション面でクリアできれば先に進めるようにしたかったということもあります。

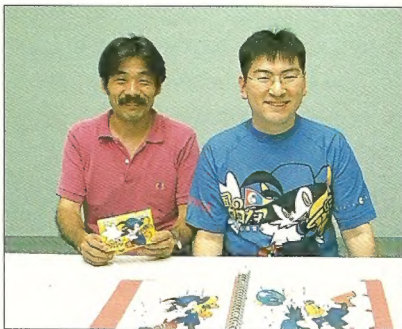
石田 アクション面を入れることによって、パズル面とのバランス調整が難しく

たですね。夢のかけらを100個集めるのは、かなり大変かもしれない。

これまでも増して難しい今回のエキストラビジョン

原 ゲームを作っていると、難易度というものがかんたんにならなくなってくるんです（笑）。今回は、とくに悩みましたね。

石田 当初は子どもをかなり意識していたんですが、社内のテストプレイの場合上手な人が多くて……。そのギャップにも悩み



ました。「簡単すぎる」という声が出てどんどん難易度を上げるんです。それで、ほぼ回った段階になって、今度は「難しい」という声が上がったり（笑）。そうすると、最初からやり直しになるんですよ。

原 パズルゲームって、アクションゲームと比べて、難易度調整が本当に難しい。同じような難易度のパズルがあったとして、最初の解き方は気づくに次ののは気づかないこともある。たくさんのテストプレイを重ねて、「どこが難しかったか」「どのパズルが解けなかったか」「どこに気づかなかったか」などを調べて、みんなが詰まったというところを調整していきました。

— エキストラビジョンは難しいですね。

石田 ああステージは別格です。実は、私も最初は解けなかったんです（笑）。マッ

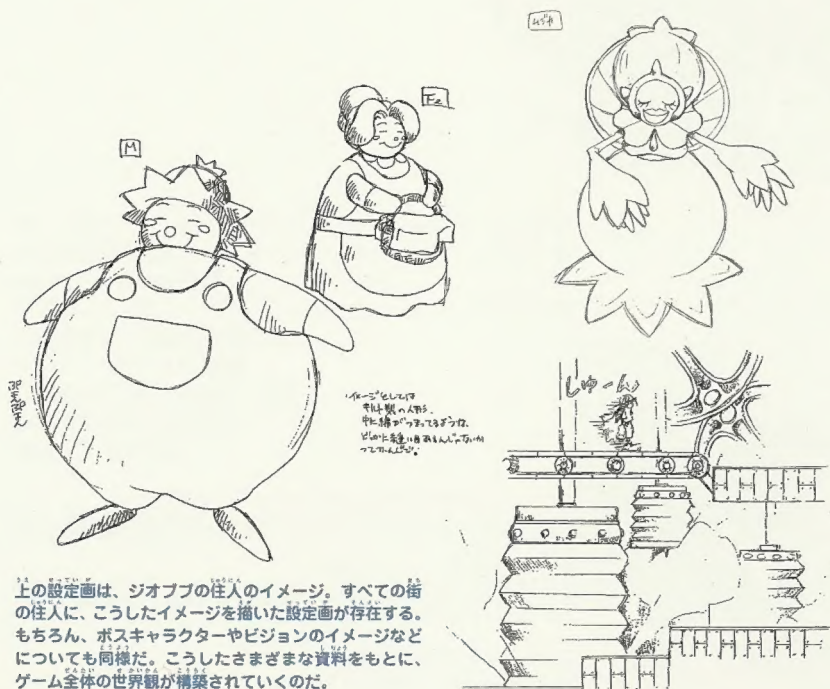
プを制作した人に「難しすぎるから少し簡単にしてくれ」と頼んだら、「これはだめです」って断られました（笑）。それで、一生懸命練習して解けるようになったんです。これまでのものと違って、アクション要素も強いですからね。

原 伝統なんですよ。エキストラビジョンが多少難しいというのは……。今回は、ちょっとどころじゃないですけど（笑）。

— 最後に、本書を読んでいるプレイヤーに、ひとことずつお願いいたします。

石田 アクションやパズルですが、ストーリーにも感動できると思います。ぜひ、エンディングまで見てください。

原 みなさんにアクション&パズルのおもしろさを知ってもらえれば、うれしいと思います。十分に楽しんでください。



上の設定画は、ジョブの住人のイメージ。すべての街の住人に、こうしたイメージを描いた設定画が存在する。もちろん、ボスキャラクターやビジョンのイメージなどについても同様だ。こうしたさまざまな資料をもとに、ゲーム全体の世界観が構築されていくのだ。

- 企画・編集 瀧川真美 (超音速)
金本太郎 (超音速)
開田大輔 (超音速)
福田純子
高山邦雄 (小学館)
- カバー・本文デザイン 戸部明美 (at)
- イラスト 株式会社ナムコ
- マップ制作 前田達彦
- 撮影 奥田珠貴
- SPECIAL THANKS TO 原 敏也 (ナムコ)
石田太輔 (ナムコ)
- 監修・協力 株式会社ナムコ

©1997 2001 NAMCO LTD.

GAME BOY. GAME BOY ADVANCE™

は任天堂の商標です。

ゲームボーイアドバンス



◇ 夢見る帝国 ◇

【公式ガイドブック】

2001年9月1日初版第一刷発行

- 発行人 平山 隆
- 印刷所 三晃印刷株式会社
Printed in Japan
- 発行所 〒101-8001
東京都千代田区一ツ橋2-3-1
振替 (00180-1-200)
電話 編集03-3230-5395
販売03-3230-5749
株式会社 小学館



- ゲームの内容に関する電話でのお問い合わせにはお答えできません。
- 造本には充分注意しておりますが、万一、落丁・乱丁などの不良品がありましたら、小学館制作部 (☎ 0120-336-082) までにお送りください。送料小社負担にてお取り替えいたします。
- [E] <日本複写権センター委託出版物>
本書の全部または一部を無断で複製 (コピー) することは、著作権法上の例外を除いて禁じられています。本書からの複写を希望される場合は、日本複写権センター (☎ 03-3401-2382) までご連絡ください。

©SHOGAKUKAN2001
ISBN4-09-106007-2